



完成度ゲージ 99% 1人プレイのみ

ゲームアーツ／7月30日発売予定
8,800円／SHT／CD-ROM

出張版 MEGA-CD PRESS スペシャル!! PART2

SILPHEED

発売が秒読み段階に入った「シルフィード」。システム構築の改良に次ぐ改良により、ゲームとして着実に仕上がってきた。MEGA-CDを磨いて発売日を待て。

完成へ進みつつ改良作業は進む

先月行われたおもちゃショーで大評判だった「シルフィード」。特集ページでも触れているけど、モニターを見つめる人の数は出展作のうち1、2を争うほどだった。残念ながらショーに行けなかった人は、発売前に店頭でビデオを流したりしているので絶対見に行こう。

さて、ここで1つ謝(あやま)らなければならない。なんと、先月紹介した武器関係のシステムが改良作業のため大幅に変更されてしまったのだ。だから、今までに紹介した知識はすべて忘れること。頭の中を空っぽにして今後の記事を読んでいただけるとありがたい。ともかく、ぎりぎりまで粘って、よりいいものを作ろうと手直しする、ゲームアーツのこだわりが今回も炸裂(さくれつ)してるってことだね。頼むよ。



システムの都合上で追加された部分もある。詳しくは111ページでシステムの話をしているのでそちらを参考にしてね。

〈参考資料〉先月までの武器選択画面

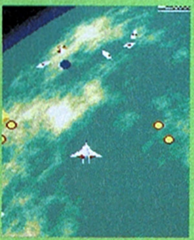


武器選択画面も改良されたぞ！

先月紹介した武器選択画面が改良の結果、上の写真のようになった。理由は、メインウェポンの位置がわかりにくかったことや、システムの変更などだ。自機の向きが変わったことで、左右がわかりやすくなり、使用武器の文字も読みやすくなった。わかりやすいのはいいことだ。

メインウェポンも変更されました！

Wide Beam



Vビームが、ファランクスビームに名称変更。そして、元のファランクスビームが左右に攻撃できるワイドビームになった。そういうこと。

イラスト／末弥　純

〈オプションウェポンは大幅修正〉

Graviton Bomb



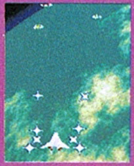
以前のヌルボムが廃止され、前方に多数の爆風を起こす重力子爆弾へ変更された。攻撃にも防御にも使える武器だ。

E.M.D.S



以前のカウンタースラッシュが廃止され、自機の周囲を回転する電磁防御システムのE.M.D.S.へと変更された。

Photon Torpedo



まったく変更なし。前方に発射後、画面上の障害物や敵に照準を合わせて突撃していく。光子魚雷の一種である。

Anti-Matter Bomb



以前のスーパーノヴァが廃止され、反物質爆弾へ変更。敵単体に対し強力な破壊力を与える爆弾へ変更された

『BEEP! メガドライブ』1992 年 8 月号掲載

シルフィード

MEGA-CDの機能にフル挑戦！

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

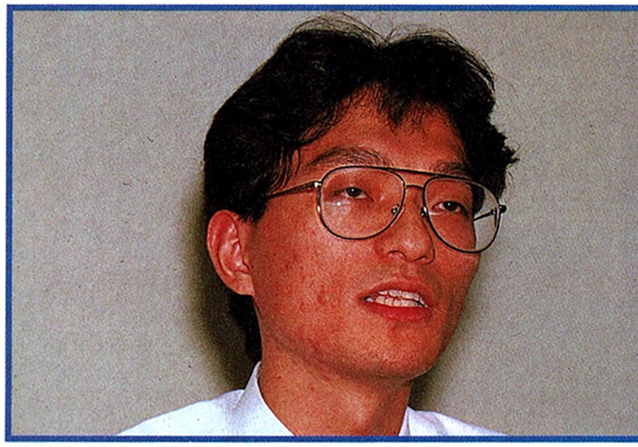
「シルフィード」は、ポリゴンやフラクタルといったCG技術が使われている。はたしてMEGA-CD上でどう実現されるか!?

CGを駆使した究極のシューティング

シルフィード復活！

あの「シルフィード」がCDで帰ってくる！今から6年前、NECのパソコンPC-88SR対応として発売されたシューティングゲーム「シルフィード」が、現在のハードのスペックの限界に挑戦し、しかもコンピュータグラフィックス（CG）をふんだんに使った新しいスタイルのゲームとして登場する。現在、ゲームプログラミング技術では世界屈指のソフトハウスであると自他ともに認めるゲームアーツが、その技術の粋（すい）を結集して送り出すシューティングゲーム「シルフィード」（仮題）。今回は発売を来年春に控え、着々と制作を進めているゲームアーツを訪問し、新生「シルフィード」の完成イメージに迫ってみることにしたぞ。

PC-88SR対応の「シルフィード」は三次元的な奥行きのあるリアルな画像をもちながら、二次元のシューティングゲームのように誰でもが楽しめる面白さをもつゲームだった。自機を前後左右に移動することができ、前方から攻撃しながら接近してくる敵を次々と撃破するという、まったく新しいスタイルのシューティングゲームとして評判を呼んだ。左右の移動のときに機体が傾いたり、前後の移動で機体の大きさが変化したりというリアルな表現に、当時は誰もが舌を巻いたものだ。



ゲームアーツ第一開発部部長
宮路 武

自らシューティング・ゲームのファンだという宮路武さん。今回の「シルフィード」にはゲームアーツの技術力が結集された本格的におもしろいシューティング・ゲームができるという。「作っている人が楽しめるゲームを作るのが、やはり基本でしょう」という語り口の中に「シルフィード」に対する思い入れが感じられるのだ。

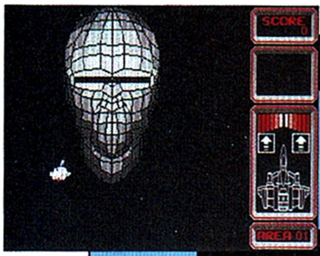
ところで完全に三次元空間を表現したゲームの場合、もともと二次元のモニターの上に表現するという点で若干無理があり、自機がどこにいるのか見失ってしまったりと、どうしてもその表現についてこれない人がいる。必ずしもすべてのシューティングゲームファンが三次元のゲームを楽しめないといった点があった。しかし、二次元だけのゲームではあの三次元のCGのリアルな迫力は出ない。そこでゲームアーツが考えたのが三次元的な表現で二次元的なシューティングゲームをという「シルフィード」のスタイルだった。三次元の空間でありながら画面の奥から手前に強制的にスクロールするため、ゲームとしては〝撃って撃って撃ちまくる〟というシューティングゲームの味が出せる。

新生シルフィードとは!?

当時の「シルフィード」と今回の新生「シルフィード」のプロデュースを担当している宮路武さんに、新しい「シルフィード」について聞いてみた。

宮路　基本的には前回の「シルフィード」と同じように二次元のシューティングゲームの

懐かしの初代シルフィード



オープニング直後に登場する〝宇宙の帝王〟が、音声合成でしゃべり、当時から技術力を見せつけていた。



ポリゴンで描かれた敵機に注目。画面奥から滑らかに動き、自機に迫ってくる。

初代「シルフィード」が登場したのは今から6年前。二次元のシューティングゲームの面白さに三次元CGの迫力がドッキングした、当時としてはとてもぜいたくなゲームだった。縦スクロールか横スクロールしかなかった当時、画面の向こうからこちらに敵キャラが向かってくるという動きは新鮮な驚きを与えてくれた。敵キャラが接近してくるにつれて大きくなってきたり、プレイヤーの戦闘機が左右に移動するときに傾いたりと細かい演出が効いていた。

POLYGON

「シルフィード」の特徴は高度なCG技法を駆使した三次元映像を展開していることだ。なかでもポリゴン描画を高速に行っていることで迫力のある画面を楽しむことができる。

ポリゴンとは三次元の物体を表現するときに、その物体を細かい多角形の形に区切って表現するが、この多角形（主に三角形と四角形）のことをポリゴンという。

このポリゴンはもともと画素、ピクセル、つまり画面のドットを集めて作られているが、これをあらかじめ三角形と四角形といった基本的な形、単位として設定してしまい、それを組み合わせて形状を作ることによって、ドット1つ1つを組み合わせて作るよりも早く描くことができる。たとえば、わりばしを集めて家を作るよりも板を組み合わせて家を作る方が手間が少なく、早くできるのと同じ。少ないデータ量で高速に描画することができるので、アクション

『BEEP! メガドライブ』1992年10月号掲載

面白さと三次元のCGの迫力をミックスしたゲームになります。ただ、前回から6年たって、ハードが飛躍的な進歩を遂げています。そしてハード以上に進歩しているソフト的な状況にも合わせ、現在のアーケードゲームにも負けないようなゲームを作ろうとがんばっています。

前作の「シルフィード」が登場してから6年たつ。ハードは当時と比べればCPUの性能で4倍、それにCD-ROMの登場で容量はディスクの2000倍と、けた外れに進化している。

それに加えてゲームアーツは前作の「シルフィード」を制作した当初からCGをゲームに効果的に使用する研究を進めている。その成果が今回の「シルフィード」に集約されるという。

最先端CG技術を採用

新しい「シルフィード」の一番の特徴は、現在CGで最先端の表現方法の1つといわれる〝フラクタル〟技法と〝ポリゴン〟技法によるリアルな画像だ。まだあまりたくさんのゲーム画面を紹介することはできないが、機体前方の進行方向の背景画面に、高速でリアルな表現ができるCG表現である、フラクタル技法を使った緻密な画像が表示される。このフラクタル技法は自然現象に見られる法則を元に自然界の複雑な形態を効率良く高速に描く技法で、森や山脈などの緻密なCGを描くことができる。



フラクタル技法によって描かれた地上や障害物などの三次元画像に、今度はポリゴンによる色づけを行っている。このポリゴンとは日本語で多面体という意味で、三次元の物体を三角形や長方形で構成していくことによって、迫力のある画像を少ないデータ量で描くことができる。

画面は1秒間に7コマから20コマのCGを描きながら進んで行く。テレビのアニメーションが1秒間12コマぐらいだから、それ以上の迫力が楽しめることになる。しかも1画面ごとに約100〜400万ポリゴン（画面中には3万ポリゴンぐらいしか出ないが、計算処理はそれだけしている）という超緻密なCGが描かれる。これは本格的なCGと比べてもぜんぜん遜色がない。さらにこうして描かれたリアルな地表が高速で機体の下のほうを流れていく。しかも斜めに傾いたり、360度回転したりするというゲーム専用機では未体験の領域が用意されているという。

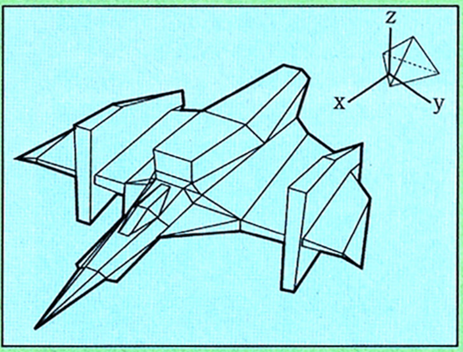
FRACTAL

ポリゴンで描く高速迫力三次元CG

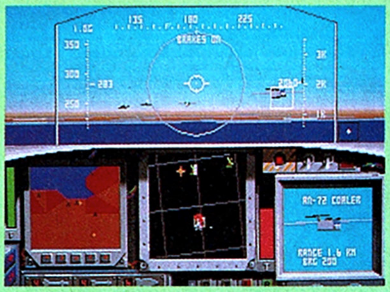
ゲームなどのようにスピードが求められる映像のときには効果的で、迫力のある三次元CGを高速で展開することができる。

このポリゴンがいくつのピクセルでできているのかによって多少違うが、1つのポリゴンをどのぐらいのスピードで表示するかというのが、CG専用マシンの性能を表すこともある。これはもちろんハードの性能だけでなく、ソフトの性能、色数といった違いもあるが、数年前まではCG専用の大型コンピュータでも毎秒15万ポリゴンを処理するのがせいぜいだった。今回の「シルフィード」では1画面で3万ポリゴンを表示、見えない部分の計算も合わせると400万ポリゴンにもなるという。これだけ緻密なCGを毎秒7コマから15コマ、デモ画面でも15コマも描く。映像だけで40,000コマ、約50分にもなるから、これはもうCGアニメのなかでゲームを楽しむようなものだといえる。

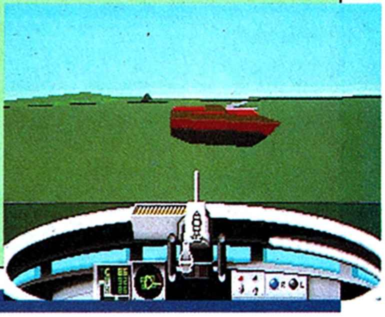
どのような複雑な物体もポリゴンに分割すればかなり高速に三次元CGを描くことができる。ポリゴンをどれだけ細かくできるかで微妙な曲面の再現性が決まる。



IBM-PCの超ベストセラー「F-15 STRIKE EAGLE II」。マイクロプローズ社製。3D表現の得意な海外パソコンゲームにはポリゴンを使ったフライトシミュレーターが数多く発売されている。



IBM-PCの「MI TANK PLATOON」。ポリゴンで描かれた敵戦車などが滑らかに動く。ちなみにハッチ内は普通のドット絵。



シルフィードWORLDとは!?

技術的な面だけでなく、ゲームの内容もシューティングゲームの面白さを追求している。ステージ数はまだ決定していないが、ストーリーを重視した設計で、ステージごとに物語が進み、デモには映画スタイルのアニメーションが展開する。始めに紹介したとおりどの面も三次元CGの迫力のある背景が高速でスクロールするのだが、とくにオープニングの宇宙船から発進するデモ部分は力が入っている。宇宙船の内部の設計図をあらかじめ作り、そこから三次元データを入力して本格的な三次元空間を作り出している。各ステージのデモは現在制作中だが、このオープニングと同じぐらいハデな画面になるということだ。

宮路　シルフィードはもともと宇宙を舞台にしたSFワールドに発展していく可能性を持っています。今のところ未定ですが、このSFワールドを拡大していき、さらにRPGやシミュレーションゲームで楽しめるようにしていきたいと思っています。

と、SFファンタジーに進化していく可能性をもっているぐらいしっかりしたストーリーが設定されている。またシューティングとしての面白さをつきつめようとさまざまなコントロールも行い、面白さ、表現技術などでシューティングの最高峰を目指すという。

宮路　新しいキャラクターの動きや、ゲーム中の声による演出、また背景である山や建物でもぶつかり判定の部分を作ったりと、さまざまなアルゴリズムを用いてアーケードゲームに負けないシューティングゲームを作っています。それに最近のシューティングゲームはどうも与えられたパターンを解くだけといったものが多く、本来の自分の反射神経しだいで勝ち抜いていくといった面白さがなくなっています。シューティングゲームファンである私としてはどうしても面白いシューティングゲームで遊びたいと思い、自分で作ることにしたわけです。

宮路さんはまた、今回の「シルフィード」はMEGA-CDならでは実現できるゲームだという。



宮路　MEGA-CDは、ゲームマシンとしての特徴とマルチメディアとしての特徴をうまく融合しているハード。たとえばスプライトなどゲームで必要な表現能力をもち、しかもCD-ROMというメディアによりマルチメディア的な表現ができる。このゲームは、約1年近くの企画・制作期間を経て、MEGA-CDの性能を90パーセント近く引き出すことに成功しています。3つのCPUをフルに活用し約100万分の1の精度で厳密に管理しています。このマシンの特徴を最大限生かしたゲームですから、スペック・ダウンしない限りほかの機種への移植はまず不可能です。

またMEGA-CDは、アメリカ、ヨーロッパでも販売を予定している。世界のゲーマーを相手にしたゲームが作れるわけだ。宮路さんもはっきりと世界市場を狙ったゲームだといっている。

いままでMEGA-CDの能力をここまで活用していたゲームはない。ほとんどのゲームが半分以下の能力しか使っていないというのが現状だった。確かにプログラムの技術だけがゲームの良し悪しを左右するものではない。しかし、これだけ気合いの入ったアプローチをしている「シルフィード」。発売は、まだまだ先だが期待度大だ。

自然界の法則フラクタル

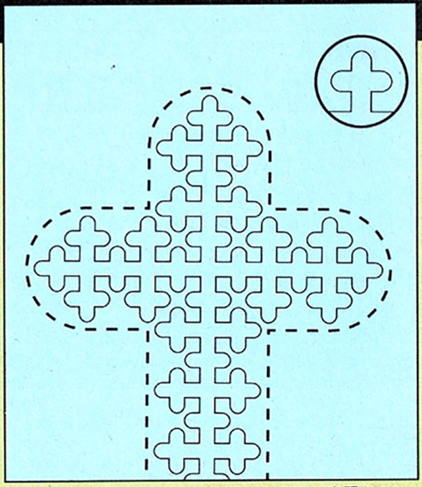
フラクタルは自然界の法則性をもとにして考えられた描画法の1つ。森や山脈といった自然界の風景は非常に複雑な形をしているが、これらはあるパターンをもっていてその組み合せによってできている。そして、その基本的なパターンを分解すると、そのパターン自体が同じパターンの組み合せでできている。微小なパターンを何度も組み合わせていくことによって巨大で複雑な形態ができているわけだ。この法則は森や山脈だけでなく、原始的な動物や植物などにも見ることができる。この考え方を基本にして、小さなパターンを使って、複雑ものを描いていこうというのがフラクタル技法だ。

実際の山脈や森林を見て描こうとすると、非常に不規則で細かい形をドットで描かなければならず、ゲーム中などでリアルタイムで描くのはほとんど不可能なのだが、フラクタルのようにパターンで描くことによって、データの簡略化と高速化が可能になる。

とくに森林や山脈といった自然のものを描くと非常に緻密でリアルに描ける。今回の「シルフィード」では、地上の背景の他に月面や地球表面などをこのフラクタルで描くという。



フラクタル曲線の例。昔、よくパソコン雑誌に打ち込みリストが載っているヤツだね。

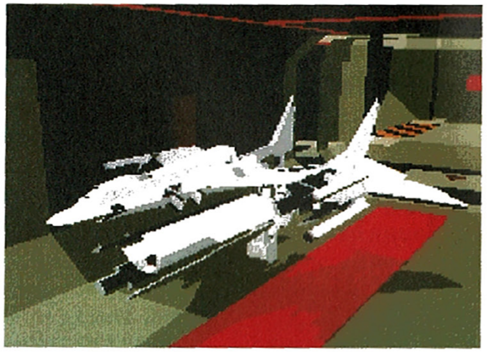


単純なパターンが組み合わさり複雑な形を表現している。フラクタルでは全体の形と部分の形が入れ子状になっている。

シルフィード(仮)

遊星セガワールドでドカンと大公開！

12月6日の日曜日に両国国技館で行われたセガの大イベント「遊星セガワールド」。ここでついにシューティング野郎の期待作「シルフィード(仮)」がお披露目されたぞ。



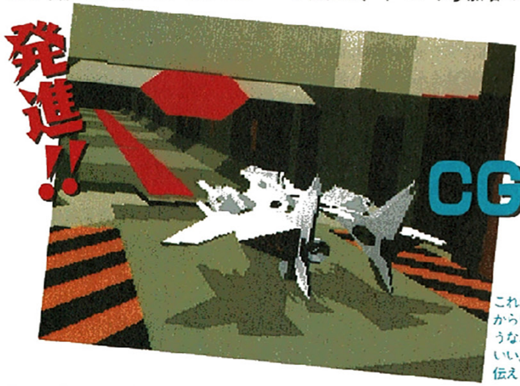
6年前の感動がいま両国国技館で蘇った

NECのパソコン、PC-88SR対応ソフトとして発売された3次元シューティングゲーム「シルフィード」。当時のハードスペックの限界に挑戦し、CGをぜいたくに織りこんだいままでにないゲームスタイルで注目を浴びていた。そしてその「シルフィード」が6年の歳月を経てMEGA-CD版として蘇ることになったのはもう誰もが知っていることと思う。そのMEGA-CD版「シルフィード」が写真などの静止画像ではなく、動いている画面がとうとう公開された。時は12月6日のボーナスサンデーと呼ばれてお歳暮の買い出しであわただしい日曜日。場所は両国国技館だ。そう、賢明な読者の人は気づいているだろうが、セガの一大イベンツ"遊星セガワールド"だ。すでにゲーム雑誌ではこの日にMEGA-CD版「シルフィード」が展示されると発表されていたため、イベント参加者の最大の目当ての1つという噂もチラホラ流れていた。

そしてイベント会場。ひときわ人だかりで沸き上がっている場所があった。それがMEGA-CD版「シルフィード」の展示されている場所だったのだ。展示のため、まだ自分で触って遊ぶことはできないが……。



巨大戦艦が登場するステージだ。ポリゴンで描かれた巨大なメカがグリグリ動く。



発進!!

CG技術の結晶が目にまぶしい

これが本邦初公開の自機発進シーン。写真で見ると自機からいまにも発進しそうな勢いが感じられる。というようなありきたりの文句では語りつくせないぐらいかっこいい。会場に行けなかった人にこの感動をどうやったら伝えられるのかわからないくらいとにかくかっこいいぞ。

GA ひとくちメモ ゲームアーツは1985年3月31日という決算日の忙しいさなかに設立された。今年の春で9年目を迎えるが、今まで世間に送り出し、発売されたゲームは全部で19本(1993年1月現在)。ジャンルも麻雀ゲームやアクションゲームを中心にまんべんなく押さえてある。すべて言える？

GAME ARTS

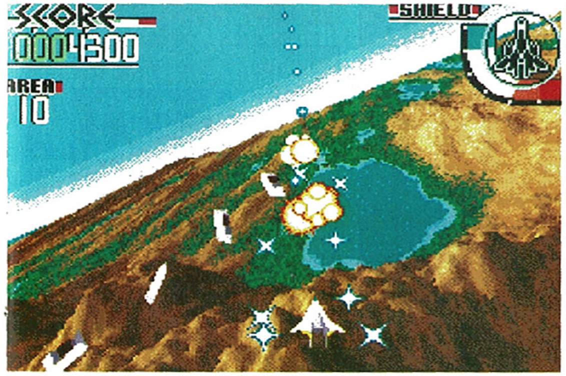
遊べるようになるのはまだまだ先かな!?

今回出展されたバージョンはあくまでも"遊星セガワールド"デモンストレーション用。これが完成版というわけではない。しかし、迫力ある発進シーン、ポリゴンで構成されたキャラクター、フラクタルで描かれた背景などは本質的に変更なし。出展されたものがゲームの一部分と考えていいだろう。それにしてもCG技術を集結させたグラフィックと滑らかなキャラクターの動き。この2つだけ（だけとはいってもそれだけあれば何の文句もないのだが）でモニターの前を通りかかった人を数分間は足止めさせていた。そして、人混みから聞こえてくるのは感嘆と驚き、そして画面に圧倒されてのうなり声ばかり。とりあえず今回の出展は大成功といったところだろう。自分で遊べるバージョンだったら大満足だったのだが、それはぜいたくな望みというものだ。発売予定もまだまだ先のようだしね。

しかし、公開されているのがゲーム画面だけなのでシステムについてはいまだに不明。PC-88SR版の「シルフィード」と同じものなのか思い切って新しいフィーチャーを付け加えるのか、まったく別のものになるのかわからない。現時点ではこんな感じの画面で、こんな自機を操作して、こんなキャラクターが飛んできたりします……という状態か。詳細については次号からページを大幅に用意して紹介していくつもり（あくまでも予定は予定だ）なので、楽しみに待っていてほしい。待っている間は復習としてPC-88SR版の「シルフィード」をやるのもいいぞ。MEGA-CDをもっていないという人は、いまのうちに購入してMEGA-CDに慣れるのもいいかもしれない（あまり必要ないか）。いずれにしろ、今後の情報を待て。待てば海路の日和あり、ね。



巨大要塞内部に突入か!?　これが滑らかに動いてしまうのだから、恐れ入ってしまう。



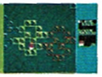
ポリゴンとフラクタルをわがままなぐらいバキバキ使っているのだ。早く実際に遊んでみたいよね。でも、まだなんだよな。



人だかりのする展示画面。この人混みはイベント終了まで減らなかった。

聞こえてくるのは感嘆の声がほとんど。すごいんだからしょうがないか。

GA ひとくちメモ キュービーパニック（1985年5月発売）：当時NECから発表されたばかりの新機種PC-88mKIISRの機能をふんだんに活用したアクションパズル。画面全体で64枚ものパネルを同時に動かし、人々の目を引きつけた。対応機種はPC-88mKIISRのみ。



『BEEP! メガドライブ』1993年2月号付録掲載

※このページのみ付録内のページを見開きで収めています。横にしてお読みください。

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 58% 1人プレイのみ

シルフィード(仮)

発進シーンを中心にドカンと画面写真公開

1カ月お休みしたので、その分今月は画面写真をたくさん公開するぞ。神経を集中させ、目を見開いて存分に堪能(たんのう)してほしい

完成の道をほふく前進で進み続ける3Dシューティング



先々月の別冊付録で、次号からページを大幅に用意して紹介する予定とあったが、予定はあくまでも予定。絶対じゃないのだ。だけど一応謝っておくぞ。すまぬ。1回休んでのんびりしている間に開発のほうが着々と進んでいるようだ。そこでお詫びといったらナンだが、今月は自機の発進シーン完全追跡と戦艦の飛びかうステージ、山肌あらわなステージ、要塞突入のステージ。この写真を惜しげもなく見せてしまいましょう。これでイメージをふくらませてくれ。

さて、ここで「シルフィード(仮)」について簡単におさらいしてみよう。ゲームは縦スクロールの気持ちが前に行く感覚と3Dゲームの手前に敵が向かってくる迫力をくっつけた次世代シューティングだ。縦スクロールシューティングと同様の操作で楽しめるため、違和感なくゲームに入り込める。そして、3Dだからできるフラクタルやポリゴンなどのこと技術を採用し、ビューティフルな画面に仕上がっている。これが「シルフィード(仮)」(全貌(ぜんぼう)の58%程度)だ。

巨大戦艦群の シルフィード発進！

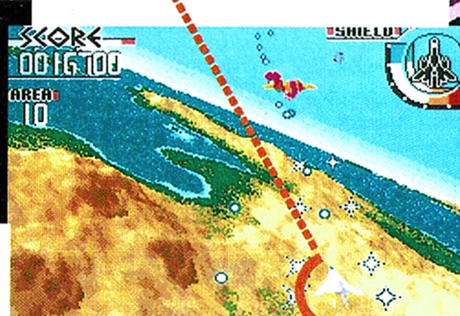
隙間(すきま)をくぐり

風雨にさらされた山肌の上空を飛び

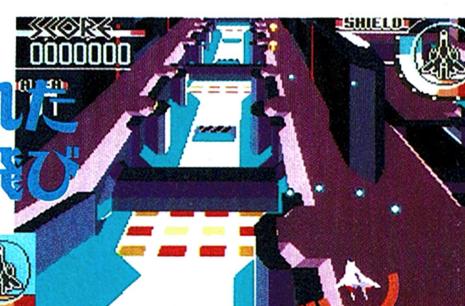
要塞内部にまで突入(かんこう)を敢行！



巨大戦艦から放たれるレーザーを紙一重で避ける。この間も敵は容赦なく向かってくる



長い年月をかけられて作られたような自然が醸し出す地上の図。どこでも戦うワケだ



いよいよ敵の要塞に向かって突撃する。一番の盛り上がりが期待される瞬間だろう。

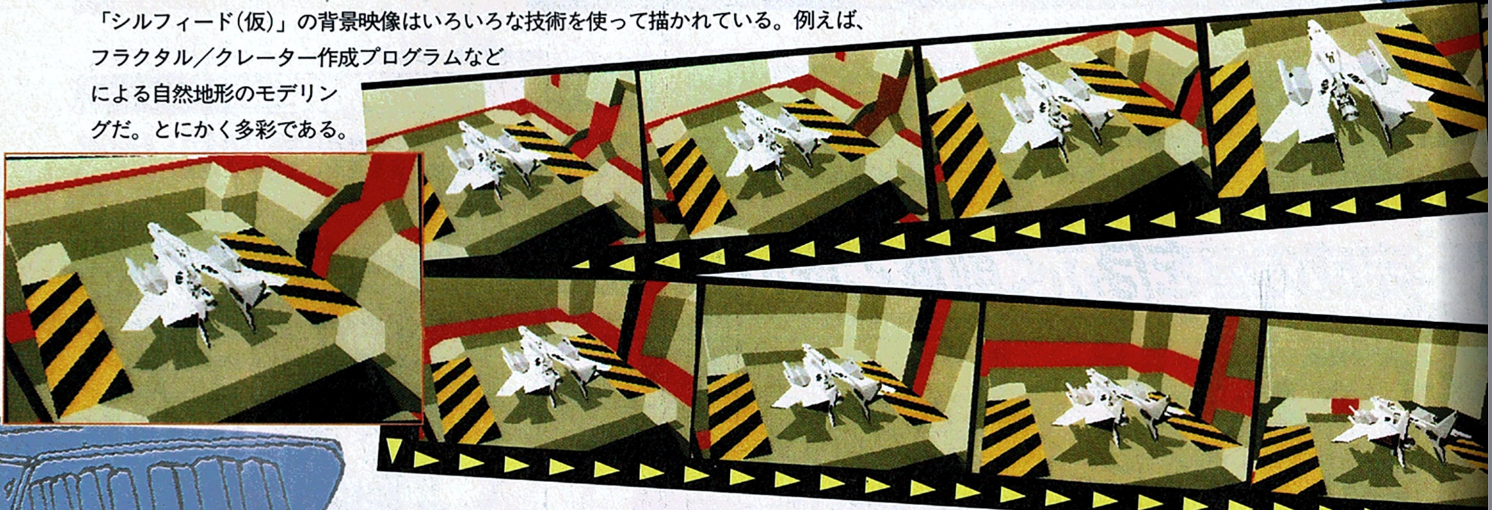
『BEEP! メガドライブ』1993 年 4 月号掲載

発進シーンを大公開！

シューティングゲームの自機発進シーン。それは期待を胸にいだきワクワクドキドキしながら待っている至福の瞬間だ。ゲームによっては暗い悲しみに包まれたストーリーがつけられているものもあるが、発進シーンだけは別。出発直前はどのゲームも希望に満ちあふれている。もちろん、「シルフィード(仮)」にも自機の発進シーンがオープニングに収録されているぞ。そのシーンは、年末に行われた遊星セガワールドで公開されていたので、実際に見た人もいるだろう。あれはすごかったよね、でも見てない人に気の毒だ。しかし、動いている様子を紙面に載せることは不可能。そこで、ゲームアーツ様の寛大な協力により発進シーンの様子を再現できるよう写真を多量に撮らせていただいた。順番に写真を目で追いながら自機の発進する様子を脳裏に焼き付けよう。ちなみに写真は多いけど実際には10秒もない。あっという間だ。発進シーンはもちろん、ゲーム画面のすごさの秘密については1～6のポイントにまとめておいたぞ。

2 独自のCG技術で描かれた背景映像

「シルフィード(仮)」の背景映像はいろいろな技術を使って描かれている。例えば、フラクタル／クレーター作成プログラムなどによる自然地形のモデリングだ。とにかく多彩である。



4 通常7.5コマ、最大秒間15コマの背景動画

多彩な技術で描かれた背景映像を再生するための技術を動画技術という。圧縮されたデータをCDから随時読み出しながらそのデータを展開・描画するのだ。これでスムーズな動きを再現。



5 ポリゴンのリアルタイム描画

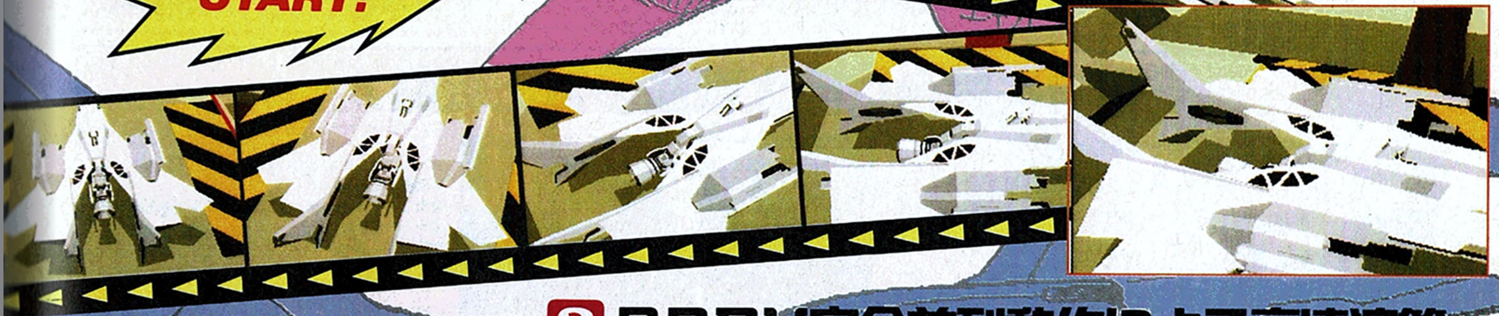
ゲーム上のキャラクターはスプライトでリアルタイムに描かれている。陰面消去やポリゴンの描画を瞬時に行う特殊プログラムを採用し、従来では不可能とされていたポリゴンキャラクターの高速描写が可能になったのだ。



1 チラツキを防ぐための工夫

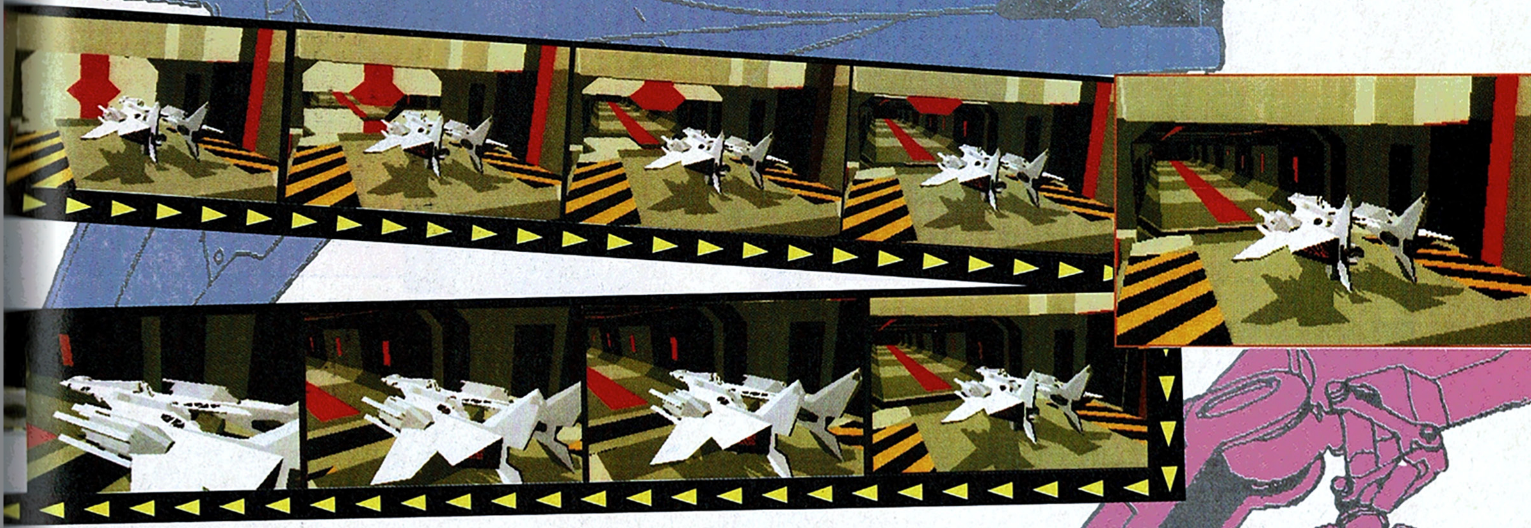
スプライトキャラクターのチラツキやキャラ欠けを防ぐため、スプライトキャラクターサイズを動的に変更させている。





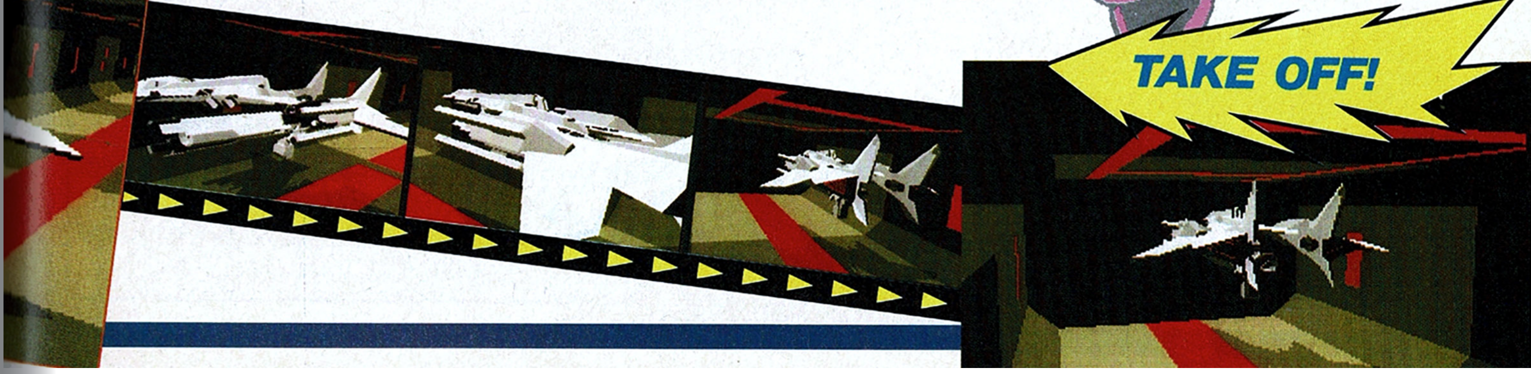
3 3CPU完全並列動作による高速演算

MEGA-CDのシステム上には、全部で3つのCPUが存在する。このすべてのCPUを完全に並列動作させるための特殊なプログラムを採用している。そのため従来より1.3倍高速化されている。



6 高速化へさらにこだわるプログラム

実行速度が要求される動画や計算などの処理は理論的限界値の99%以上の実行速度を実現。それに従来のシューティングのアルゴリズムを見直してさらなるスピードアップに成功している。



全11ステージになることが(ほぼ)決定！

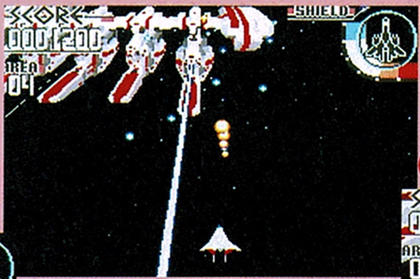
「シルフィード(仮)」は、全11ステージ構成になることが確定。ステージの舞台になるのは、今回画面写真が掲載されている巨大戦艦、惑星、要塞の他に衛星軌道、宇宙、アステロイド(小惑星？)、亜空間などなど……。多種多彩で遊ぶほうが困ってしまうぐらいだ。そしてゲームは秒間60コマ、背景動画は秒間7.5から15コマ、背景のポリゴン数(板の枚数)は1画面あたりで最大50万ポリゴン以上になるという。こう列挙されると、何が何だかよくわからないけど、とりあえずすごいということだけはわかるだろう。このすごさがゲームを遊ぶときにどう反映されるか、発売される日を期待して待っていてほしい。



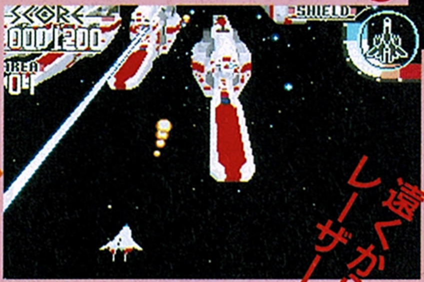
要塞突入のステージでは進む方向が変わるたびにドキドキするぞ。

宇宙を舞台に巨大戦艦多数と戦闘！

自機の何百倍(当社比)も大きい戦艦が迫ってくる巨大戦艦のステージ。敵はこの巨大戦艦だけではなく、戦闘攻撃機も多数出現する。巨大戦艦の強力な攻撃を避けながら、飛ばなければならない。キャラクターがたくさん登場するが、チラツキやキャラ欠けはまったく見られないぞ。



きれいに並んでいる巨大戦艦。これが一斉に攻撃してきたら、絶対避けられないだろう。攻撃してくるのか？



戦艦に急接近!!

遠くからレーザーが

大ざっぱなレーザー攻撃だが、もちろん当たると痛い。ギリギリで避けろ。



戦艦のすぐ脇を飛行する。戦艦に砲台はついていないようだ。前方からの敵だけに攻撃を集中させよう。



今度は左側の戦艦に急接近。戦艦に衝突することはないだろうが、急に近づくと怖いぞ。

山あり海あり平地あり、地形に見とれるヒマはない

山肌がビューティフォー！



前方から敵が接近。バリバリ弾を撃ち込んでもなかなか壊れない。根気で勝負するしかない。



空が青いってことは水と大気がある証拠。地球のような惑星なのだろう。本当は地球だったり。

傾きまくるぞ



背後から敵が出現

背後からも敵は出現する。後ろから衝突されることはないが、わかっていても驚くよね。



自機が左側に傾いたときの図。山肌に見とれるなと言われてもきれいなものには弱いんだ。

惑星の地上すれすれを飛行して戦闘を繰り広げる惑星ステージ。ここでの見ものはやはり背景映像だ。フラクタルで描かれた山肌はいつ見ても美しい。それに影のつけ方も現実に忠実で感心させられるだろう。ここでは1画面あたり50万以上のポリゴンが使われているぞ。

MEGA-CDの限界に挑戦！ この人に聞け！

宮路 武＆柳川 渉インタビュー

MEGA-CDの性能の極限までを使いきり、まったく新しいシューティングゲームのジャンルを生み出そうとする作業も、いままで以上に強力なスタッフを得て異常な盛り上がりを見せながら最後の山場にさしかかってきている。

CG技術のかたまりを見よ

縦スクロールゲームの面白さと、３Ｄゲームの迫力をミックスした新しいタイプのシューティングゲームとしてＭＥＧＡ-ＣＤユーザーの期待を集めている「シルフィード（仮）」。３次元処理による、コンピュータグラフィックスの技術をふんだんに用いた、よりリアルでスピーディーなシューティングゲームの完成を目指して日夜開発に情熱を注いでいるゲームアーツのスタッフたちも、１年と３カ月の開発期間を経て、ようやく完成のメドがつくところまでこぎつけたようだ。いち早くその情報を聞き込んだ編集部では、意外と清潔感のあるゲームアーツの開発室に乗り込んで、ディレクターの宮路武さんに最新の開発状況と、完成までのスケジュールなどを聞こうと取材におもむいた。と、そこには我々と初対面の人がいっしょにいる。いろいろと話をうかがったところ、なんとあのナムコのアーケードゲーム「スターブレード」のグラフィック部門を担当していた柳川 渉さんだった！あの３Ｄゲームの代表選手のような「スターブレード」のグラフィック担当者をいつのまにかスタッフとして迎え入れていようとは、恐るべしゲームアーツ！「スターブレード」の制作者までも動員しての開発の力の入れようを見れば「シルフィード」への期待はいやがうえにも盛り上がってくるというものだ。さっそく、彼らにその思い入れを語ってもらった。

「以前にもお話したように、このゲームは処理能力、表現能力においてＭＥＧＡ-ＣＤのスペックの限界に達しています。実行速度が要求される背景動画、３Ｄ計算、ポリゴン[*1]描画などの処理では理論的限界値の99％以上の実行速度を実現しています。これは、専門的な理論式によって割り出すことができるのですが、従来のゲームのほとんどすべてが半分程度の能力しか使っていないということと比べれば、格段の違いがあるわけです。１度でもこのゲームを見た人ならば、その違いは明白です。誌面を通じてこの動きをお見せできないのがとても残念です」と、自信に満ちた言葉で「シルフィード」のパワーについて語り始めたのはこの作品のチーフディレクターを担当している宮路武さん。

具体的には、まずそのＣＧ（コンピュータグラフィックス）による動画技術。ＣＤの中に圧縮記録されていたデータを随時読み出しながら、通常で7.5コマ、最高で15コマの背景動画を描き出している。色数こそ少ないが、このようにリアルタイムにＣＧを生成する能力はグラフィックスワークステーションにも匹敵する能力だと言える。なんと惑星面では１画面あたり50万ポリゴンという精細な画像がアニメーションで展開されるという。こうした高速処理のためにさまざまな努力がなされている。ＭＥＧＡ-ＣＤの３つのＣＰＵを完全に並列動作させるための特殊なプログラムにより従来の1.3倍程度の高速化を図り、また、シューティングプログラムのアルゴリズムを改善したことによりシューティングの基本演算処理も1.2から1.5倍程度までスピードアップしている。



柳川 渉さん

ナムコの３Ｄシューティングゲーム「スターブレード」のグラフィック部分の制作を担当。現在は「シルフィード」の背景動画を担当し、完成に向けて最後の調整中。

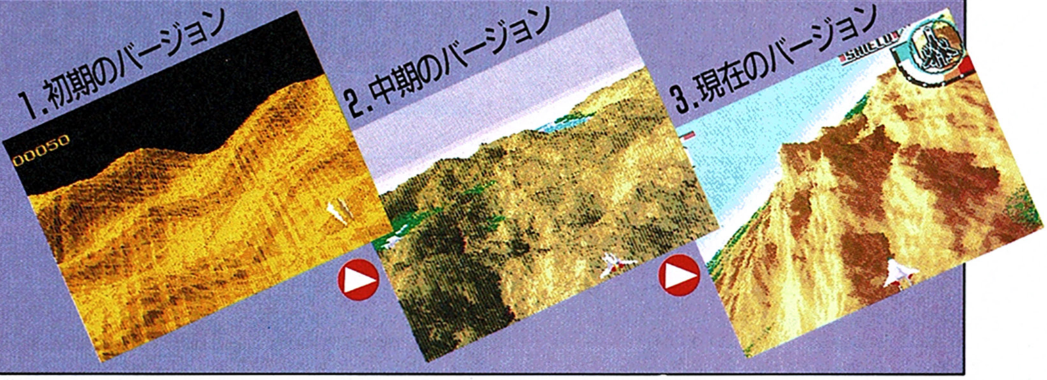


宮路 武さん

言わずと知れたゲームアーツのメインプログラマー。世界でも屈指のゲームプログラミング技術を持つことは自他ともに認めるところ。「シルフィード」のディレクター。

日々刻々と進歩し続けるシルフィードのCG！

フラクタル[*2]を使った地上の面だけでも７回もの全面的なバージョンチェンジが行われているという。マップがこのありさまであるのに加え、描画スピードやグラフィックスシーンなども日々刻々変化している。あたかも泉からあふれるようにして出てくる水のように次々と湧き出る新しいアイデアと技術に、取材をするほうも目が回る思いがする。



演出面も多彩だ

背景動画のグラフィックスを担当した柳川さんは、以前グラフィックスを担当した「スターブレード」の制作環境と比べて、「ポリゴンの使用量に限界がないのにはたまげた」と言う。天体写真を取り込んだ映像をマッピング*3したり、物体の光源を自由に設定したり、また動く３次元モデリング物体のリアルタイムのポリゴン描画など、ＣＧのさまざまな技法を取り入れて自由自在に演出をほどこしている。「絵の細かさでいえばスターブレードの10倍から20倍は細かい」（柳川さん）という。しかも背景は秒15コマ、ゲームは秒60コマで描画されている。

グラフィックではこの他、スプライトキャラクターのチラツキやキャラ欠けを防止するために、スプライトキャラクターのサイズを動的に変更するプログラムを採用したり、スプライト領域にリアルタイムでポリゴンを描くことができるなどの特殊プログラムを作っている。

また、音声にも16ｋHzのステレオサンプリングによって迫力のあるＢＧＭを盛り込んだり、英語による臨場感あるナレーションを吹き込んだりしているなどの趣向が凝らされる。こうした高い技術を次々と盛り込んでいける理由の１つに、ツールによる制作環境の整備があげられるだろう。ゲームアーツではゲームを制作する際、それらに対応したツール作りから始める。そして、そのツールも何度もバージョンアップをしてカスタマイズしていきそのゲームならではの特殊化された機能を付加できるようにしていく。ツールが充実しているために、それぞれの担当者は高度なプログラムの技術がなくてもそのデザインセンスを生かしていくことができ、またデータのやりとりも簡単にできる。今回の「シルフィード」では、３Ｄモデリング、描画など50種類以上のツールを制作している。

柳川さんもこうしたツールのおかげで、背景画のアニメーションにダイナミックな演出ができるという。「例えば、撮影しながらカメラを移動させたり回転させたりというような感覚で自由に映像を動かしたり、ライトの角度や強さなどさまざまな演出が簡単にできるのです」。

制作環境が整っているおかげで非常にクリエイティブな作業が行えるというわけだ。高度なプログラム、そして迫力の映像に加えてこの「シルフィード」で忘れてならないのが、いままでにない新しいジャンルへの挑戦だ。「３Ｄ画像の迫力で、しかも２Ｄシューティングゲームの面白さを追求した」と言うが、それこそ言うはやすし行うは難しである。「シルフィード」は３Ｄ画像だがプレイヤーの動きが平面的だ。シューティングとしては難解な３Ｄ空間の動きが必要ないため、簡単でしかも面白さもあるが、見かけは１つ間違えれば平面的に見えてしまう危険もある。「映像の奥行きと広がりの角度の計算をして、どの角度から見れば立体的に見えるかを徹底的に研究した結果、ある角度のとき以外はすべて平面的に見えてしまうということがわかったのです。アーケードゲームと違い、モニターが立っているために奥行き感を持たせるのはなかなか難しかったのですが、しかし、こうした研究もあってこの新しいシューティングゲームが誕生するのです。それから、３次元的に移動せずに強制スクロールであるおかげで、映像としては最も迫力のある映像を演出して皆さんに提供することができるわけです。３次元で移動できることが必ずしも面白いゲームになるとは言えないと思います。自由度が上がればその分演出が行き届かないということになりかねません。そういう意味でも、最高のプレイ環境と最高の演出が提供できるこのゲームは最高のシューティングゲームになると思います」（宮路さん）。

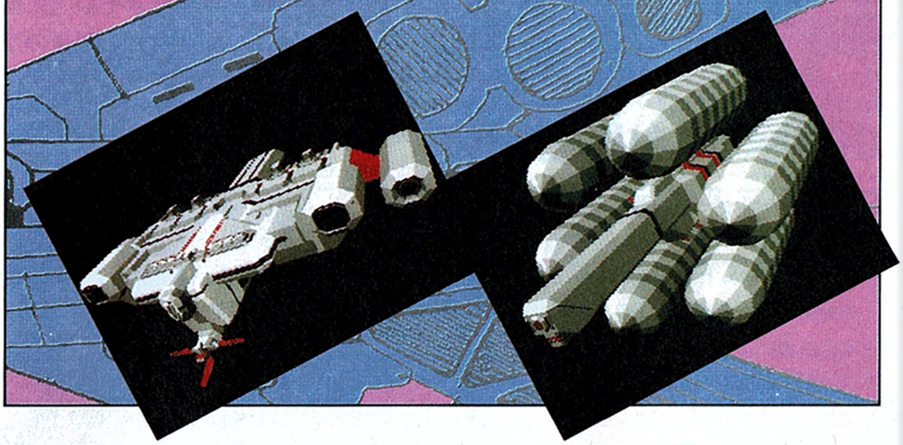
ところで、現在のところ、ゲームの完成度はどのくらいまで進んで、発売はいつ頃になるのだろうか。

「ステージは惑星、衛星軌道、宇宙、アステロイド、要塞、亜空間、巨大戦艦などのシーンを含めた11面からなります。もうすでに半分ぐらいのステージはプレイできる状態になっています。この調子でいけば、６月ごろには発売になると思います」という。

ますます、ゲームの完成が待ち遠しくなってきたぞ！

これが柳川デザインのメカ

ビジュアルシーンに登場してくる敵の大型戦艦は見ているものを圧倒する迫力がある。5000ポリゴンから最大で20000ポリゴンを使ったこの映像はそれだけでりっぱなＣＧ作品だといえるだろう。動きを見せられないのが惜しい。



よくわかる専門用語

※１【ポリゴン】コンピュータによって生成された図形を構成する多角形。高速にＣＧを描くために３角形や５角形など一定の形をしたポリゴンを使って複雑な形を作り出す。より多くのポリゴンを使うほうが複雑な形を描けるが、それだけ時間がかかることになる。

※２【フラクタル】数学的な図形の一種。ＣＧでは山や雲、森や木など自然の風景を描くときに利用する手法。単純な図形から複雑な景色を作り出すことができる。

※３【マッピング】ＣＧで、物体の表面に模様や凹凸をつける手法。壁紙を貼りつけるようにして表面に絵や模様(もよう)を描く方法（ピクチャーマッピング）と、物体表面に面の細かい向きを与えることによって、物体表面陰影に変化を与え、その結果として凹凸ができるように見せる方法（バンプマッピング）の２種類がある。この２つの方法を総称してテクスチャーマッピングという。

シルフィード(仮)

CG技術の塊(かたまり)は時間がかかるのだ

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 76% 1人プレイのみ

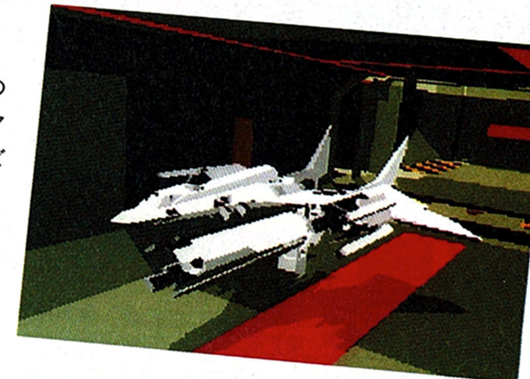
新世代MEGA-CDシューティング「シルフィード」。ゲームアーツらしいこだわりの制作作業が着々と進んでるみたいだぞ。

来月まで、しばし待て！ 新画面

先月号で、怒濤(どとう)のごとく紹介した「シルフィード」だが、今回ちょっと新しい画面写真は息切れ気味。現在の進行状況は、それぞれのステージのデータ作りを地道に進めているってところ。何せ、今までのMEGA-CDソフトと一線を画すCG技術とデータの塊のようなソフトだけに制作も並たいていではないわけだ。ただ、作業自体は特に遅れているわけではなく着々と進行していることは確か。CSGの名古屋会場では先月掲載した以外のデモも披露(ひろう)され人気を博していたぞ。今回、その新画面はちょっと間に合わなかったが（スマン！）、来月号あたりからまた新ステージなどの画面写真を入手してバリバリ載せるぜ！



フラクタルを使用した地上ステージも着々とバージョン・アップ中。来月あたりはステージを通して紹介できるかも。



先月号で衝撃の話題をさらった発進シーンのデモ。さらに進化したものを準備中というから驚きだ。

『BEEP! メガドライブ』1993年5月号掲載

シルフィード(仮)
オープニングデモなどの見せ場を大公開

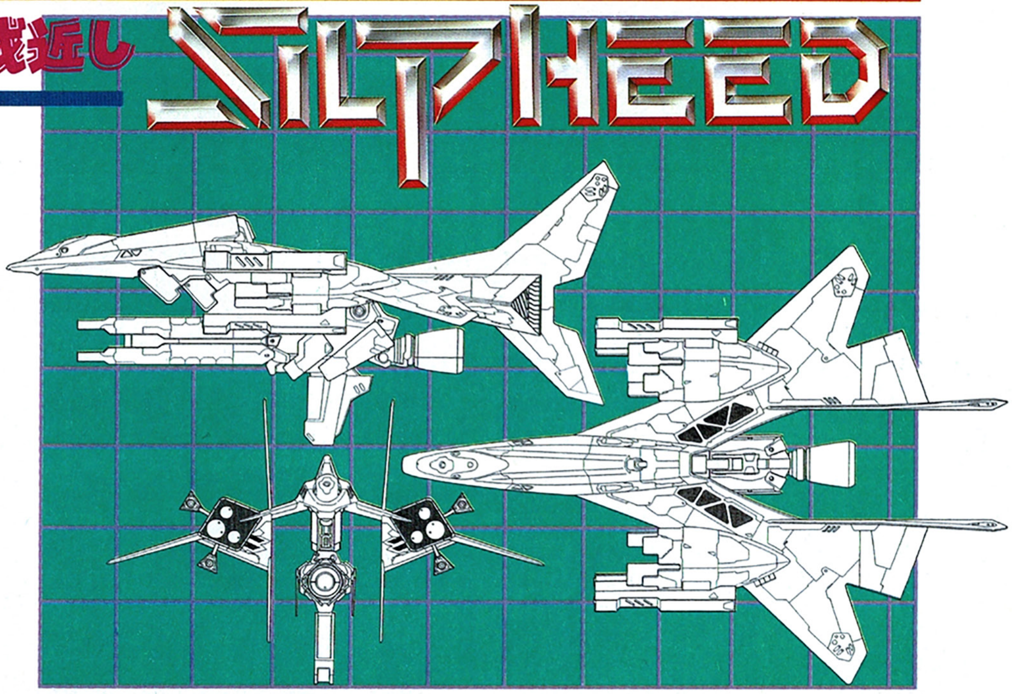
ゲームアーツ／7月中旬発売予定／価格未定／SHT／CD-ROM

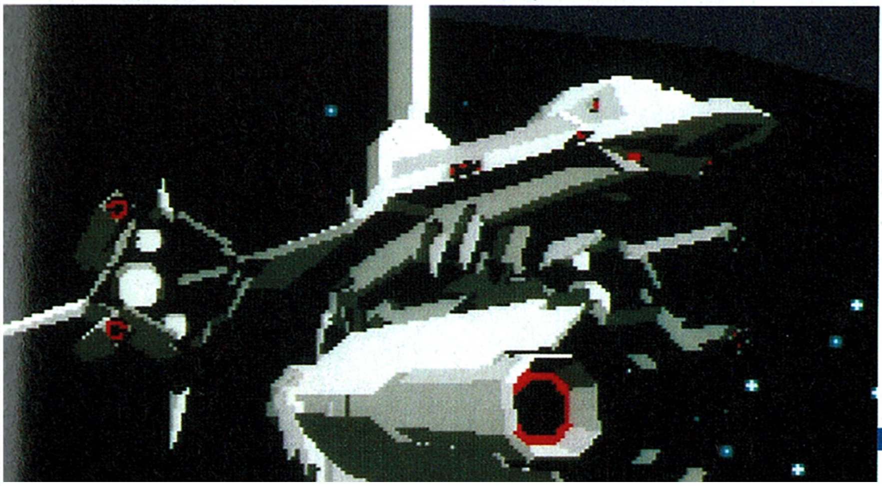
完成度ゲージ 76% 1人プレイのみ

2カ月の充電期間により今回見せられるビジュアルがてんこ盛りだ。ちと隔月雑誌みたいでイヤだがとりあえず見てくだされ。

魅せるゲーム完成近し

先月はちょっと記事スペースが小さかったけど、今回は約束通りドカンとやってしまいましょう。とはいうものの、先頃行なわれたCSGで現物を見てしまった人もいるかと思う。なんてったって、CSG最大の目玉ソフトだからね(PCエンジンの移植格闘モノは除く)。会場でもメガドライブユーザーはもちろんのこと、訪れて目にした人すべての眼を集めていた。現時点では、あくまでも〝遊べる〟ことより〝魅せる〟ことが重視されているので当然の結果だろう。とはいえ、見た人に「凄い」だの「ここまでやるか」など感嘆の声を上げさせてしまうあたりは、ゲームアーツの技術が一般の人はともかく目の肥えた人にまで認められたってこと。やってくれるぜ。てなわけで今回はCSGで流された画面を中心に紹介するぞ。





SA-77 "SILPHEED" SPEC.

最大翼幅	20.16m	総重量	59300kg
翼面積	112.48m²	乾燥重量	32050kg
全長	28.08m	戦闘重量	48500kg
全高	11.16m	航続距離	3.78AU
乗員	1		5.67×10⁸km

有人多用途重装宇宙戦闘機。動力システムは巡行時にアクシオンラムジェット推進、戦闘時に反物質プラズマ推進を用い、そのマルチ電磁場インテークが印象的だ。基本装備にパルスレーザーガンを持ち、下部に大型のニュートリノビーム砲、光子ミサイルランチャー、重力子爆弾などが装備できる。

『BEEP! メガドライブ』1993年6月号掲載

シルフィードの行く手には何が待っている?

時は遥かな未来，銀河連邦内の移民惑星が、謎の艦隊から奇襲を受けた。この戦闘に端を発し、敵反乱軍の艦隊は地球に攻撃を仕掛けた。銀河連邦軍は地球を奪還すべく地球に向けて艦隊を進めた。しかし、その航行の途中連邦軍は敵巨大母艦と遭遇／ 巨大母艦を撃退したものの艦隊の行く手には反乱軍が建設中の巨大要塞が立ちはだかる。再び戦闘状態に入った連邦軍は、太陽系に向けてワープを敢行するが亜空間内でも敵の追撃は執拗だ。太陽系に突入した連邦軍は小惑星帯で敵と交戦、敵大要塞に突入していくのだが……。

青い惑星を眼下に戦って



シルフィードの下に見える青い惑星は地球らしい……。地球軌道上でどんな戦いが繰り広げられるか想像するときりがないけど、それだけでワクワクする。

この空間で出現する敵は?



ワープ航行中にいきなり敵の攻撃が…。そんなときでも戦闘は行われる。この大きさの敵だとボス級かもね。倒さないと先はない？

デモ画面は発進シーンだけじゃなかった！

以前掲載された発進シーン完全収録を覚えているかな？ そのとき、発進シーンをオープニングと紹介してしまったが、それはちょっとだけ違っていた。実はちゃんとしたオープニングデモがあったのだ。ちょっとだけ、と前置きしたのは一応スタートボタンを押した後に発進シーンが流れるので、そう言ったまでのこと。紛らわしい表現をしてもうしわけない。許してくれ。

しかし、怒濤のデモ攻撃はこれだけじゃ終わらない。まだ数種類のデモが用意されているらしいぞ。ステージクリア後に流される予定だが、すべてのステージクリア後に流されるわけではない。見せ場で盛り上がったとき、効果的に挿入されるらしい。楽しみに待て。



巨大母艦との対戦もある

シルフィードと巨大母艦との戦い。以前写真で紹介したこともあるけど、実際に動いていると迫力満点だ。一度母艦の正面から接近して、なでるような感じで母艦の後部まで通りすぎる。そして、その後反転してまた母艦に接近するのだ。こうやって書くとその迫力がほとんど伝わらなくて残念だが、写真を脳裏に焼きつけて自分でイメージしよう。





母艦と戦うこと一つ取っても見せ場はたくさんある。あまりの多さに先の展開を心配になってしまうほどだ。



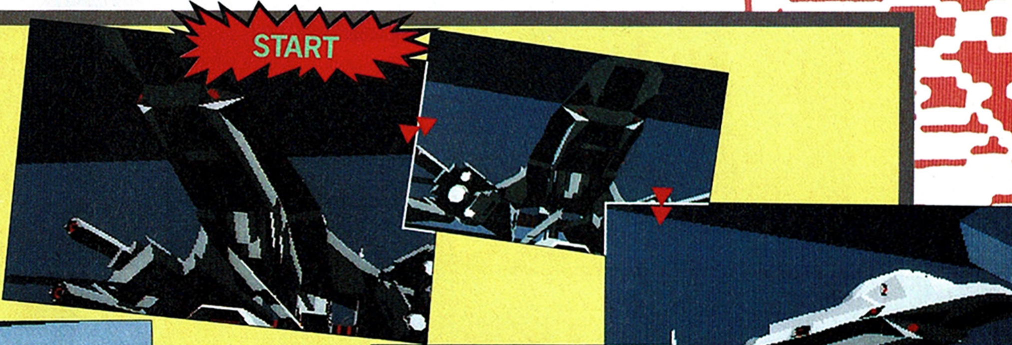
スレスレの場所を飛ぶシルフィード。ちょっと操縦を間違えると衝突してしまいそう。注意1秒ケガ一生だぞ。

母艦の正面から接近する。ここで撃墜されてしまうと比類なくかっこ悪い。希望も何も見えてこないもんね。

容赦なく接近する。ここまでやってしまうと素直に兜を脱いでしまうしかないが、参るのは敵にではない。

これがホントのオープニングデモだ!

正真正銘ホントのオープニングデモをドカンと紹介しよう。反乱軍地球襲撃の報告を受け、地球に向う戦隊から、出撃するシルフィードの編隊の雄姿だ。実際に流れると数十秒で終わってしまうのだが……もったいないぜ。



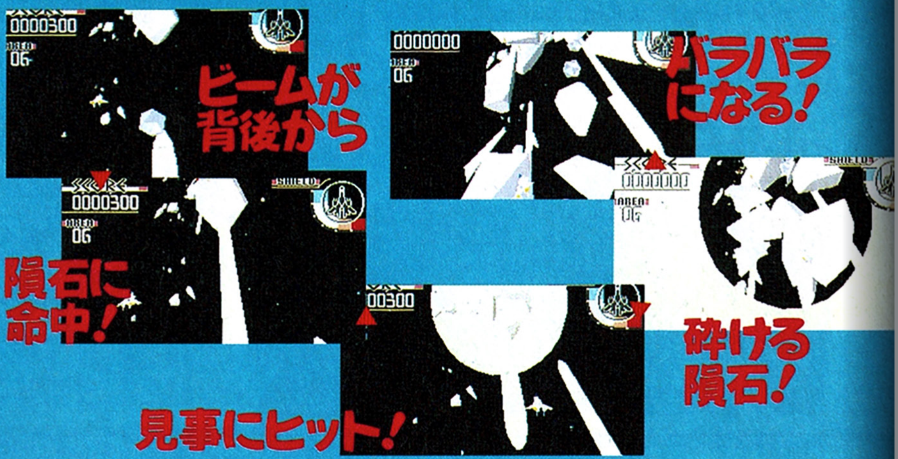


小惑星地帯では隕石あり戦艦ありビーム砲台あり

小惑星、すなわちアステロイド地帯での戦いも「シルフィード」には避けられない舞台になっている。ここでの見せ場はわらわらと画面を埋めつくす隕石だろう。戦闘機と違って弾は出さないけど、図体のデカさでぐいぐい迫ってくるぞ。元々、隕石がたくさんある場所を飛ぼうとしているのだから、誰にも文句は言えないのだが……。それにしても数が多い。しかし、これだけの隕石が出現してもチラついたりしないし、また動きが遅くなったりもしない。スムーズな動きは一生不変だ。これはこれで、結構感動させられるぞ。

その後の見せ場は右を見ればわかる。見ろ。

隕石の壊れるまで



ビームが背後から

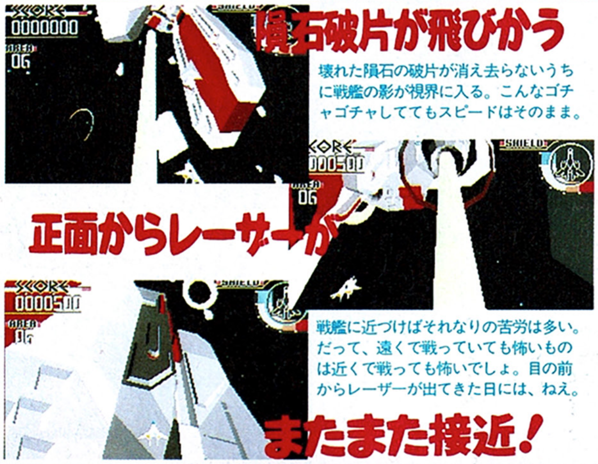
バラバラになる!

隕石に命中!

砕ける隕石!

見事にヒット!

戦艦をなめるように



隕石破片が飛びかう

壊れた隕石の破片が消え去らないうちに戦艦の影が視界に入る。こんなゴチャゴチャしててもスピードはそのまま。

正面からレーザーが

戦艦に近づけばそれなりの苦労は多い。だって、遠くで戦っていても怖いものは近くで戦っても怖いでしょ。目の前からレーザーが出てきた日には、ねえ。

またまた接近!

ウニのような砲台が!!



チクチク状態

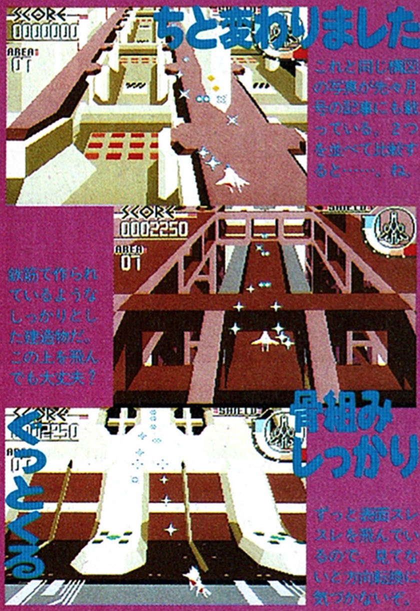
どこが上でどこで操縦しているのかわからぬ謎の物体。謎が多いものは次にどんな攻撃をしてくるかわからない。

ビームを放出!

よくもまあこんなにレーザーが発射できるものだ。エネルギーはどこに貯蔵されているのだろうか？　すべて謎だ。

無尽蔵に出てくる

要塞内部に突入するシーンもありまっせ



ちと変わりました

これと同じ構図の写真が先々月号の記事にも載っている。2つを並べて比較すると……。ね。

鉄筋で作られているようなしっかりとした建造物だ。この上を飛んでも大丈夫？

骨組みしっかり

ぐっとくる

ずっと表面スレスレを飛んでいるので、見てないと方向転換に気づかないぞ。

大きな要塞を単独で攻撃するときは、外側からではなく内側からに限る。これは戦いの常識だけど、「シルフィード」でもそんな場面が用意されている。要塞面については、先々月号の記事でも写真は紹介したが、あれから修正を施した結果がこれだ。

要塞を低空飛行したり、狭い通路を飛び抜けたり、直角に方向転換したり……など、ここでも見せ場はてんこ盛りだ。いったいどれをメインに紹介すればいいのか迷ってしまう。とりあえず今回はまんべんなく見せ場を並べておくが、やはり動いてナンボの世界なので本当の驚きは動いているところを見るまで感じられないかもね。見られるのはいつかな？

HEXな場所です



ここの通路はやたらと長い。先に何があるのかと期待に胸を膨らませてそのままはじけてしまいそうなぐらいだ。んで、何があるか……。えっ!?

6角形の巨大構造物の上での戦闘だね。見ようによってはなんとなく生物的な背景だけど、いったいここでどんな戦闘が始まる!?

長い通路と

この先には何が待つ?

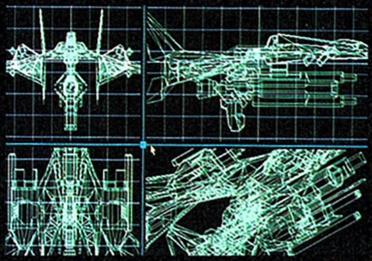
シルフィードのイカスCGデモはこうしてできる!

ワイヤーフレーム画像から完成グラフィックへ

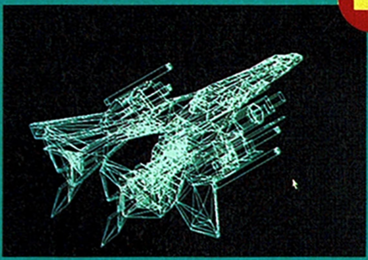
これだけのビューティホーなグラフィックを見せられると、これらはどのようにしてできるのか、と純粋に思ってしまう人もいるかもしれない。いや、絶対いる。てなわけで、ここでは「シルフィード」のCGができるまでを探るため、キャラクターのワイヤーフレーム画像とポリゴン出力された完成グラフィックを比べてみることにする。比べたからってどうなるものでもないが、並べただけでちとイカスでしょ。これしかないぜ。

3Dモデリングツールによる自機3面図

使っているツールは、ゲームアーツオリジナルの3Dモデリングツール。シルフィード専用に製作されたフルカスタマイズによる超高速、そして高機能のツールだからこそできた細かい描き込みを見ろ。



ワイヤーフレームで表示された自機



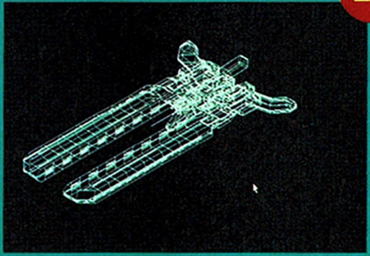
実際の設定通りに作られたデモ中の機体。この機体だけで2313ポリゴンを使っている芸術品だ。1ポリゴンを1枚の板と考えると、2313枚の板で構成されているってことになるのかな？　単純計算だけでちょっとクラクラする。

ポリゴン画像で表示すると……



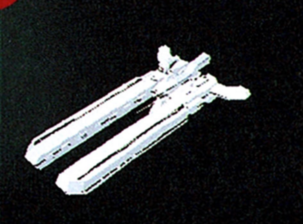
2313ポリゴン使っているデモ中の自機のワイヤーフレーム画像をポリゴン画像で表示するとこのようになる。ワイヤーフレーム画像からポリゴン画像に出力するのはすべてツールの役目だ。このツール上だったら、色づけや属性指定なども簡単にできてしまうらしい。

敵高速戦艦のワイヤーフレーム画像



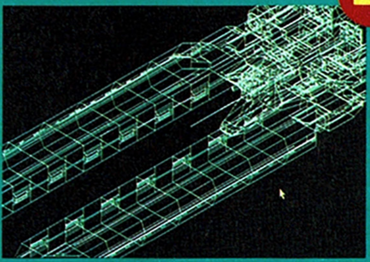
今度は敵の高速戦艦をワイヤーフレーム画像で表示。これは上の自機と同じくらいの2132ポリゴンを使用している。描き込みぐあいはノーマルなほうで一番描き込まれた変形主力戦艦が11692ポリゴン使っているそうだ。

ポリゴン画像で表示すると……



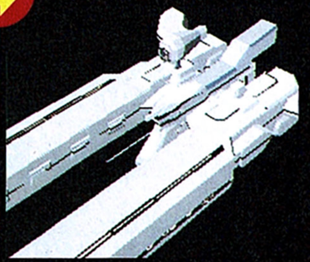
これが高速戦艦の完成グラフィック。戦艦が爆発するときは、ポリゴンをさらに三角形のポリゴンに分割させてから飛び散らせるらしい。そのときは1つの戦艦につき6000ポリゴン以上が画面上を飛び散るのだ。これはもうスギ花粉よりもすごそうだぜ。かなわんな。

敵高速戦艦の艦橋部分アップ



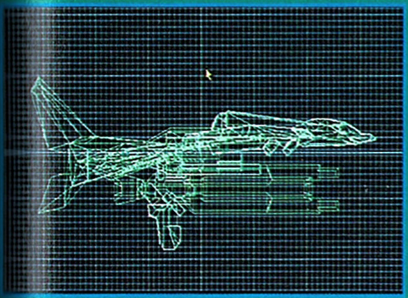
上で紹介した敵の高速戦艦の艦橋部分をクローズアップしたものだ。ワイヤーフレーム画像で見ると描き込みの緻密さがよくわかるだろう。わかりすぎて怖いぐらいだ。どうしてここまでやってしまうのか……。ねえ。

ポリゴン画像で表示すると……



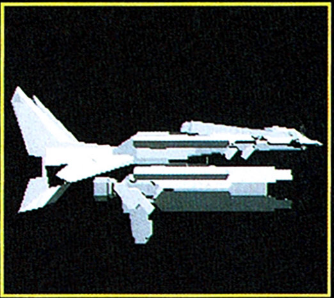
こちらは艦橋部分のクローズアップを完成グラフィックで見たものだ。とくに注目してほしいのが、艦橋の曲面構造。これをデザイナーのこだわりと言わなくて何と言う。こだわり以外の何物でもない。とりあえずこだわりがすべていい面に出ているのがうれしい。

自機の側面図がコレ



ワイヤーフレーム画像で見た自機シルフィードの側面図。完成グラフィックのポリゴン画像ではわかりにくい細かい構造まで手にとるようにわかるだろう。こうした細かいものが最初にできているから肉づけをしたときに美しい機体が完成するのだ。

ポリゴン画像で出力した結果



ワイヤーフレーム画像の側面図と比べるために完成グラフィックを並べてみた。翼の厚みなども忠実に再現されている。色の関係でちょっとわかりにくいけど、機体の微妙な曲面すらも忠実に再現されているぞ。すべて描いた人の技術と高性能なツールのパワーが融合してできた結果のものだ。イカス。

ゲームアーツ／7月30日発売予定／8,800円／SHT／CD-ROM

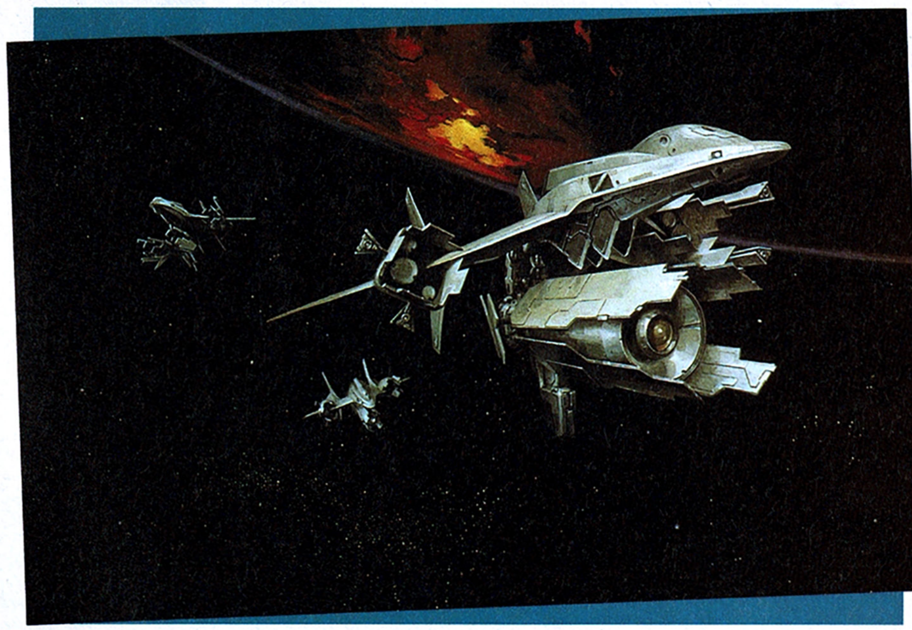
完成度ゲージ	95%	1人プレイのみ

シルフィード

イカした英語が脳の髄まで響きわたる

つい先日行われていた、おもちゃショーでも熱い眼差しを向けられていた「シルフィード」。今回は武器を中心に紹介するぞ。

夏の発売に向けて 開発は順調に進む



発売時期もいよいよ近づいてきた「シルフィード」。今までタイトルの横についていた(仮)の文字も消えて正式に「シルフィード」に決定。発売日も価格も決まり、後は発売を待つだけ……その前にゲームの完成を待たないとダメだけどね。とりあえず開発は順調だ。



画面も完成

シルフィードはなぜ戦わなければならないのか

遥(はる)かな未来、広大な宇宙を舞台に人類の進化が続く。太陽系はもちろん、遠く離れた辺境の惑星にも移民が進められた。各移民星系は、地球を中心とした銀河ネットワーク中枢コンピュータ、グレイゾンシステムに結ばれ、銀河を越えた人類の平穏が保たれていた。

しかし、宇宙歴3076年に銀河連邦軍太陽系無人艦隊が各移民星系に襲いかかった。本来、移民星系を守るために配置された艦隊の攻撃に人々は驚きと恐怖に震えた。そしてついに地球がザカリテと名乗る反乱軍の手に落ちてしまった。グレイゾンシステムはネットワークジャックされ、管制下にある無人艦隊がザカリテのものになったのだ。かろうじて生き残った銀河系連邦軍の残存艦隊はザカリテを討つために集結。大改修の末、完成した有人宇宙戦闘機SA-77〝シルフィード〟を切り札として地球奪還(だっかん)作戦を開始した。

これが宇宙の帝王らしい



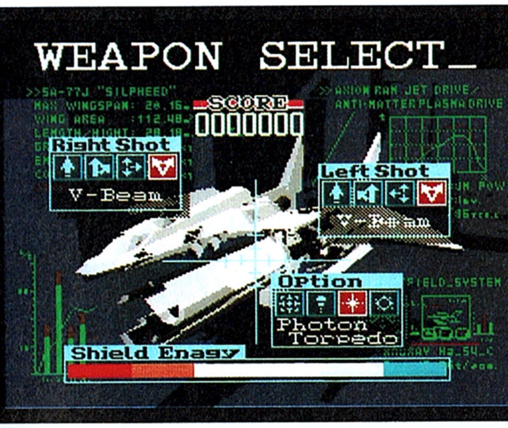
イラスト／末弥 純

『BEEP! メガドライブ』1993年7月号掲載

SA-77"シルフィード"の使用可能武器は多種多彩だ

画面写真(特にデモ関係)ばかり先行して公開されている「シルフィード」だが、やっと武器の情報もちらほら見えてきた。メインショットは、フォワードビーム、ファランクスビーム、Vビーム、オートエイミングの4種類。そして、サブウェポンとしてスーパーノヴァ、カウンタートラッシュ、フォトントーピード、ヌルボムの4種類が用意されている。これらを使い分けて敵を攻撃するのだが、武器の交換は戦っている最中にはできない。ステージが始まる前にウェポンセレクト画面が表示され、そこで武器を選択するのだ。

これがシルフィードの武器選択画面であるるるるーっ!!

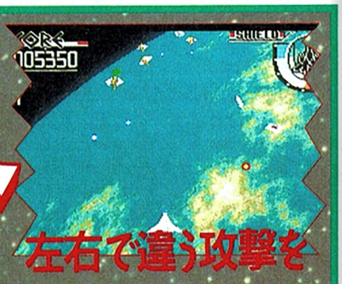


ステージ開始前に必ず武器を選択する。ステージの特徴をふまえて適した武器を選ばなければならない。好奇心だけで選ぶとまったく敵を撃ち落とせなかったりするのかも……。

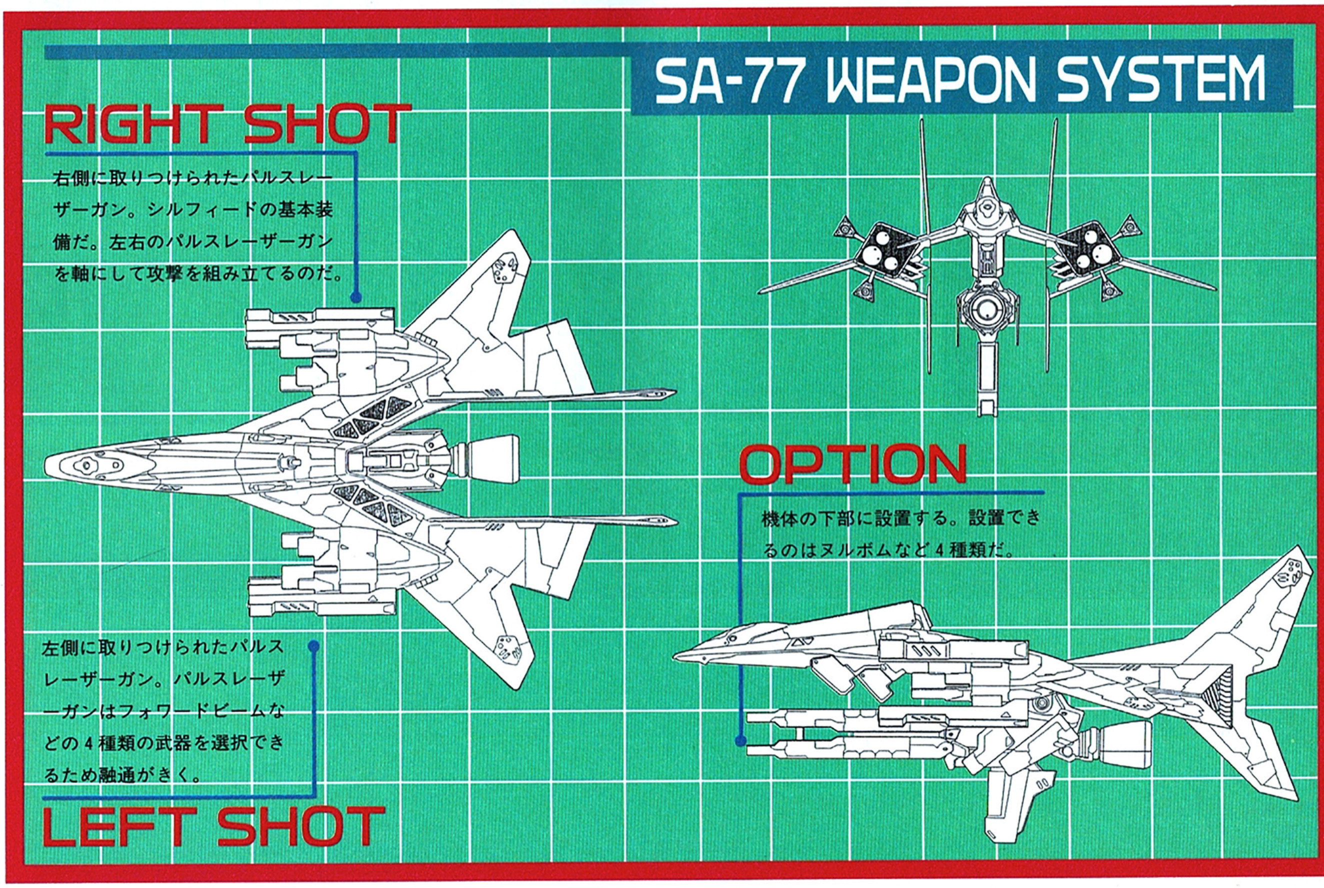
RIGHT SHOTとLEFT SHOTは別々の攻撃ができる

シルフィードのメインショットは左右のパルスレーザーガンから発射される。そして、武器選択画面では左右それぞれ武器を選択しなければならない。この2つから左右別々の武器を選べば、多彩な攻撃ができるということがわかる。ただ、メインショットは1つのショットボタンで行うために撃ち分けはできない。なるべくなら同じ武器を選んだほうがいいだろう。二兎を追う者一兎も得ずということわざもあるしね。



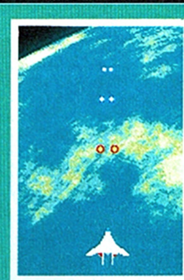


左右で違う攻撃を



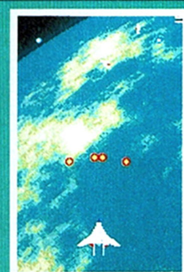
RIGHT・LEFT SHOT WEAPON

Forward Beam



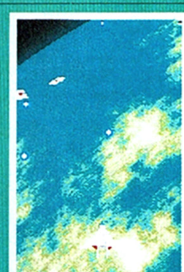
前方に向けて発射されるビーム。最も基本的な武器と言えるだろう。横着さえしなければ使い勝手も一番よいし、攻撃力も期待できる。最初はこれで練習せよ。

Phalanx Beam



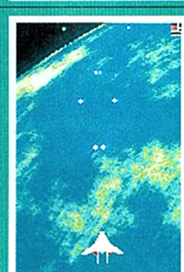
前方と側方の同時に発射されるビーム。周囲にいる敵を広範囲にわたって撃退することが可能だが、同時に発射される弾数が少ないので大量の敵にはツライぞ。

Auto-Aiming



画面上に出現する敵や障害物に照準を合わせて発射されるビーム。急角度からの攻撃でも対応できる。ただ、極端に障害物が多い場所では不利になってしまう。

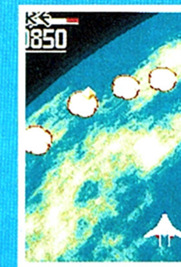
V-Beam



前方2方向に2発ずつ発射されるビーム。前方から押し寄せる敵には有効な武器で、ある程度の連射も効く。慣れれば左右ともこの武器を選んでおきたい。

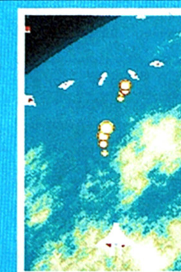
OPTION WEAPON

Super Nova



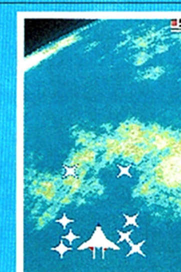
使用すると画面上の敵が全滅する。ただし、耐久力の高い敵には通用しない。オプションは弾数制限はないが、使うとシールドが1段階減らされてしまうぞ。

Counter Trash



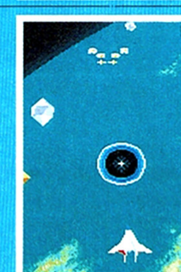
自機の周囲に光子エネルギーが充塡(じゅうてん)されて、前方に飛んでいく。1回使うだけでしばらく攻撃してくれるため、耐久力の高い敵相手に使えば効果が発揮される。

Photon Tohpedo



前方に発射された後、画面上の敵や障害物に照準を合わせて突撃していく。1発あたりの威力は高く、この武器も耐久力のある相手に使ったほうがいい。

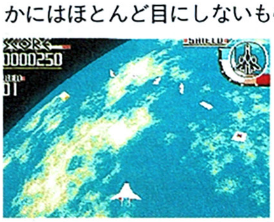
Null-Bomb



重力子爆弾。前方に発射されて、障害物に衝突すると爆発を起こす。その爆風で敵を巻き込むこともできる恐ろしい武器だ。当たらなければただの塊だが……。

シルフィードを支援するアイテムも多数存在するぞ

戦闘中には様々なアイテムが出現する。効果の内容は、シールドが回復したり、画面上の敵が全滅したり……。取れば有利なことが起こるのは間違いないので必ず取ること。なかにはほとんど目にしないものもあるぞ。



敵の編隊を倒したときにアイテムが出現しやすい。撃ち漏らさず撃退しよう。

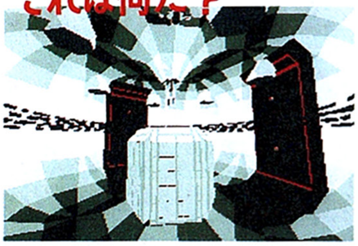
Bonus-1	ボーナスポイントがスコアに加算される。どのくらい加算されるかはまだ決定されてない。	Shield-1	シールドシステムが1つだけ回復する。シールド回復アイテムは見つけたら必ず取ろう。
Bonus-2	ボーナスポイントがスコアに加算される。ボーナス1よりは加算得点が高いと思われる。	Shield-2	シールドシステムが2つ回復する。シールドはオプションを使っても減ってしまうぞ。
Destroy	画面上に出現している敵を全滅させることができる。ただ、耐久力のある敵には無効だ。	Shield-3	シールドシステムが3ゲージ分回復する。ダメージ覚悟で取りに行ってもおつりがくるぞ。
Asteroid	自機のまわりを小惑星のように回転し、敵の攻撃を防御する。シールドより見た目はハデ。	Shield-Full	シールドシステムが全回復する。めったに見られないが出現したら神に感謝しながら取れ。
Continue	コンティニュー回数が増える。ということはコンティニュー制限があるってことになるね。	Invincible	一定時間無敵になれる。少々の無茶な行動も無敵なら怖いものなしだ。いけいけごーごー。

未公開のステージも完成への道を爆進する

先月号までにアステロイド面や要塞面、それに惑星軌道上面などの画面写真を紹介してきた。今月はできたばかりのステージ、氷塊の漂う外宇宙面と巨大戦艦が多数徘徊する大艦隊面を写真つきで紹介する。詳細は右だ。

開発状況は、まだでき上がったものをガンガンぶち込んでいる状態なので、ゲームのバランス調整はされていない。そのため、ステージの細かな紹介はできないが来月の記事で必ずやる。今度は嘘じゃないぜ。ホントか？

これは何だ？



ストーリー説明用デモの一場面だ。これが何を意味しているか……。

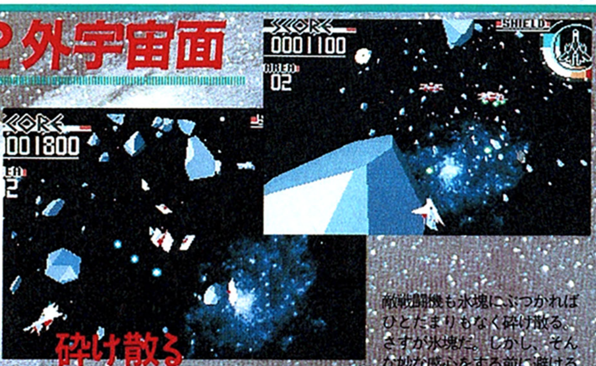


続々と破壊攻撃を続ける反乱軍。すべてはザカリテの仕業だった。

暴れる反乱軍

AREA2外宇宙面

アステロイド面を彷彿させる氷塊の集団が漂う場面。もちろん、氷塊にぶつかればダメージを受けてしまう。無事進むには間隙を抜けるように飛行すればいいのだが、敵戦闘機も出現するために言葉で書くほど簡単にはいかないだろう。避ける技術が重要視される場面だ。

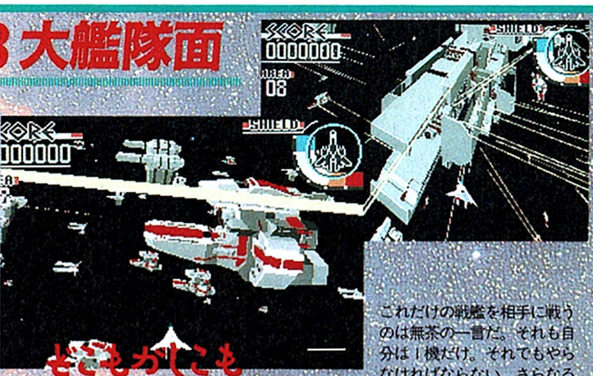


砕け散る氷の軍団

敵戦闘機も氷塊にぶつかればひとたまりもなく砕け散る。さすが氷塊だ。しかし、そんな妙な感心をする前に避けることだけを集中しなければ、氷塊の間を抜けることは無理。

AREA8大艦隊面

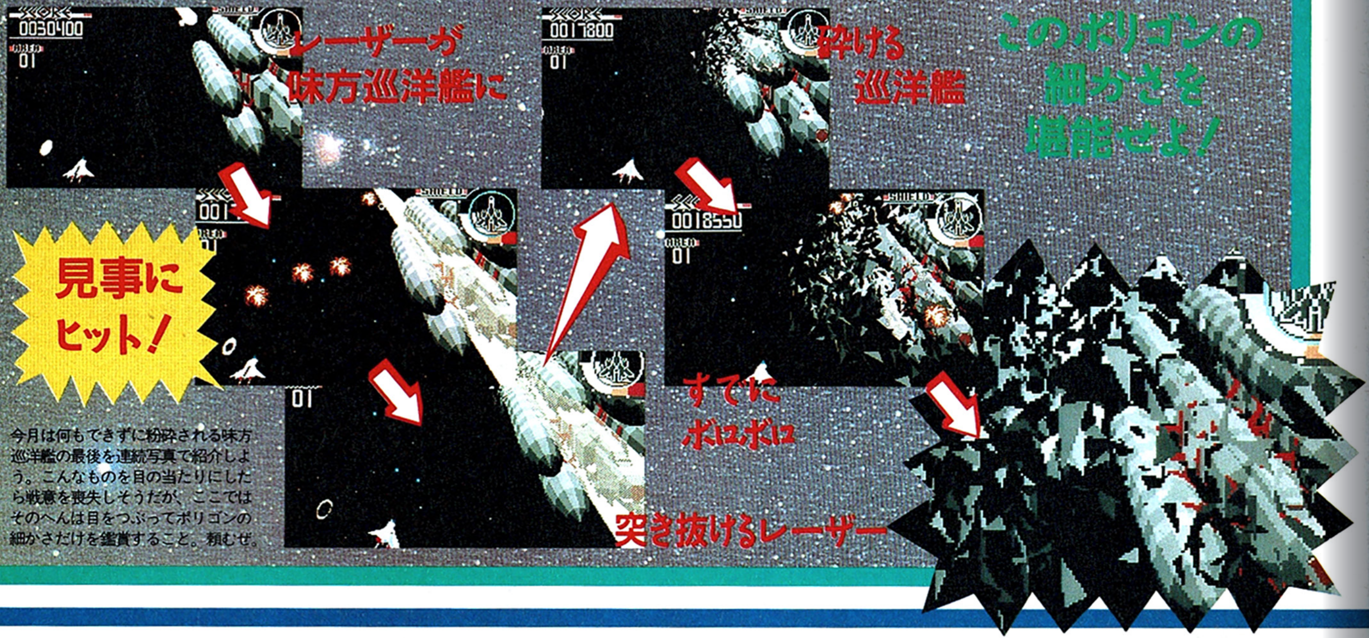
反乱軍の巨大戦艦が集結している空域に来てしまったシルフィード。戦艦から多数発射されるレーザー波は見事なまでに多い。このレーザーをどうやって避ければいいか想像できないぐらいだ。それにこの戦艦すべてを相手にするほうが怖い。どうすればいいの？



どこもかしこも戦艦だらけ

これだけの戦艦を相手に戦うのは無茶の一言だ。それも自分は1機だけ。それでもやらなければならない。さらなる決意をして突撃しよう。骨は誰も拾ってくれないが……。

毎度毎度の連続写真劇場〈味方巡洋艦木端微塵編〉

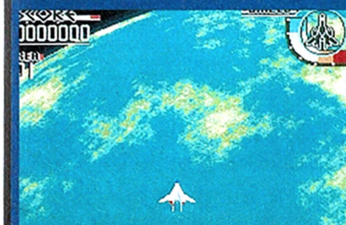


今月は何もできずに粉砕される味方巡洋艦の最後を連続写真で紹介しよう。こんなものを目の当たりにしたら戦意を喪失しそうだが、ここではそのへんは目をつぶってポリゴンの細かさだけを鑑賞すること。頼むぜ。

惑星軌道上面の流れを完全解説つきで紹介するぜ！

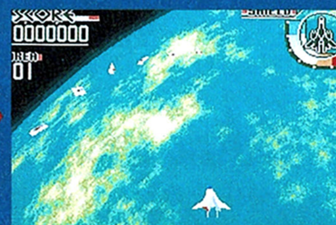
おおよその原形は見えてきた「シルフィード」だが、今月はゲームアーツ様のご協力により惑星軌道上面がどのように展開していくのかを掲載しよう。ステージの流れというヤツだ。これを見てイメージを膨らませよう。

惑星軌道上面のストーリーは、母星奪還作戦に飛び立ったシルフィードの目前で大型ミサイル群により母星が壊滅してしまうというショッキングなものだ。詳細は写真を見てもらうとして、写真に付属している英語が気になっている人もいるだろう。これは、ゲーム中に流されているパイロットやオペレーターの声だ。こんな調子でしゃべりっぱなし。それもお世辞にも上品とは言えない言葉使いが、気分をさらに盛り上げる。すべてのステージでしゃべりっぱなしというわけではないが、要所には必ず挿入されている。イカス音楽に下品な英語。この取り合わせは最高だぞ。



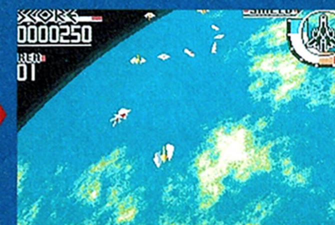
Good luck gentlemen. Break!

隊長の「武運を祈る 散開！」の言葉とともに飛び立つ戦闘機。すべてが始まる瞬間だ。



You (fuck'n) rude sight-seers!

「しつけ知らずの観光客どもが！お帰りの時間だぜ！」とわめくパイロット。敵を迎撃だ。



I can't shake'em! Dawn!

「振り切れない！」と弱音を吐くパイロット。ここでこの調子だと先が思いやられるぜ。ふっ。



I got hit.

「やられた！」といってもシールドがちょっとばかりはがされただけ。落ち着いて立て直そう。



I got hit, bad! shit!

「やられたぞ！くそっ！」。パイロットの言葉使いはホントに悪い。戦闘中に上品だと不気味。



WARNING! WARNING!

危険を知らせる文字。この後に大型ミサイル群が飛んでくるぞ。すべてはたき落とせるのか？



There's a bunch of L-Type missiles coming in.

隊長から「すべてはたき落とせ」のメッセージが入る。落としたいのは山々だが、無理でしょ。



Interspet systems to emergency mode.

女性オペレーターの「迎撃システム緊急モードへ！」の声も虚しく大量に接近するミサイル。



My got they wiped out our beds!

「なんてこった 俺たちのベッドがなくなっちまった！」と嘆くパイロット。母星に当たった？



Jesus…!

別のパイロットの「神よ……！」と祈る声が虚しく響く。眼下には赤く燃える母星の姿が……。



Lasers, coming in, fast!

今度は遠方からレーザーが射出された。狙いは味方の巡洋艦らしい。回避行動は間に合わない。



Hit!

無常にも味方の巡洋艦はレーザーによって斬り裂かれた。一方的な攻撃に対抗できるのか？



Deffence fleet destructed.

「防衛艦隊壊滅 残存艦隊数8」とオペレーターの報告が入る。味方の援護は期待できないぞ。



A big talley-ho! Look at that size!

「敵大型機発見！」とパイロット。この大型機と激しい戦闘を展開する。これでデカイのかなあ。



Survival pilots round up at lines, area two.

空母ダーナが生存機の確認をしている。これから第2エリアへ集結。新たな戦闘が始まるぞ。



ゲームアーツ／発売中
8,800円／SHT／CD-ROM

先月末に予定通り発売された期待のシューティング「シルフィード」。すでに十分堪能した人もいると思うが、ちょっとでも不明なことがあったらコイツを読め。

地球奪還までの援護射撃ガイド

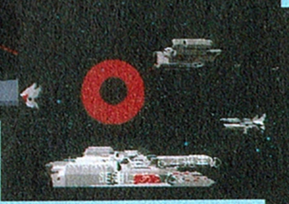
綴じ込み付録SPECIAL

遙かな未来、広大な宇宙を舞台に人類の飽きることのない進化が続いていた。太陽系だけでなく辺境の惑星にも、多くの人々が移り住んでいた。各移民星系は地球を中心とした銀河ネットワークコンピュータ"グレイゾン"システムで結ばれ、平和が保たれていた。

宇宙歴3076年、銀河連邦軍太陽系所属無人艦隊が各移民星系を襲撃した。本来人々を守るための艦隊による攻撃は、人々に驚きと恐怖を与えた。そして、地球がザカリテと名のる反乱軍の手に落ち、グレイゾンシステムも反乱軍の支配下となってしまった。銀河連邦軍の残存艦隊はザカリテを討つためシルフィードを切り札とした地球奪還作戦を開始した。



これがグレイゾンシステム。銀河ネットワーク中枢コンピュータだ。



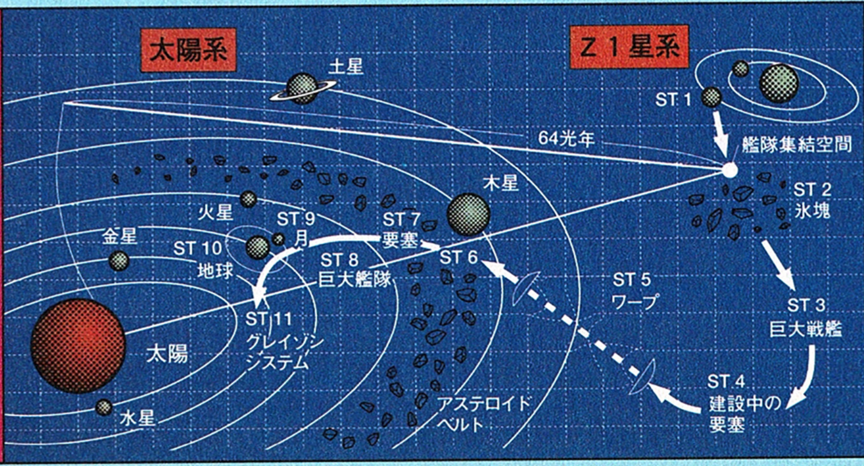
無人艦隊による攻撃が続けられている。予期せぬ攻撃になすすべもなくやられていく艦隊たち。



目指すのは母星の地球。ここまでたどりつくにはいく度の困難を乗り越えなければダメ。



シルフィード 戦闘の軌跡



シルフィードが最初に反乱軍と遭遇するのは、Z-1星系の惑星軌道上だ。ここで大型惑星破壊ミサイルによって惑星を失い、地球奪還作戦のために近くの空域に集結する。集結後、氷塊を抜け、敵の艦隊を奇襲しつつ地球をめざす。その途中で建設中の要塞を発見し、これを破壊していたため、作戦予定に間に合わず、亜空間飛行で調整する。木星付近で戦力を整えた後、アステロイド地帯、敵要塞、そして反乱軍の大艦隊と戦闘をしながら地球に接近。月での激しい戦闘の後、やっと地球へ到着する。そしてグレイゾンシステムへ…。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 9 月号掲載

SYSTEM

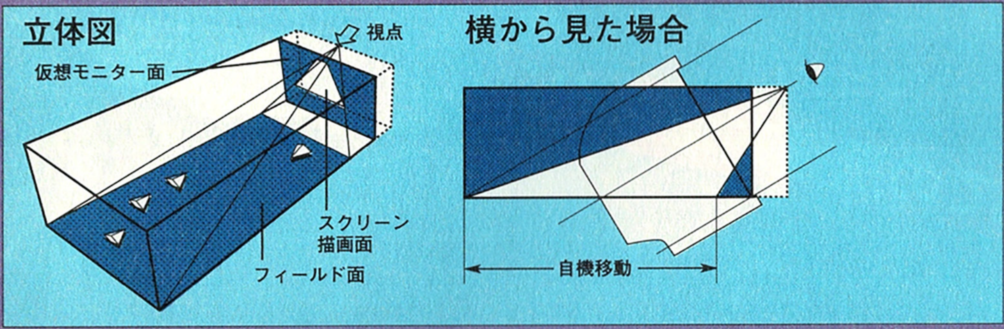
「シルフィード」は3Dの迫力と縦スクロールの醍醐味を余すことなく融合させたシューティングゲームだ。全11ステージ構成で、ストーリーにのっとってステージが進められ、要所要所には豪華絢爛なデモが挿入されている。自機は1機のみでシールド制を採用。コンティニューは原則として3回までしかない。

画面情報



❶スコア	シューティングには必要不可欠な得点メーター。シルフィードでは、得点が高いほど利点が多い。
❷シールド状況	シルフィードの命ともいうべきシールドの状況を表示するメーター。なくなるとピンチなので注意。
❸オプションエネルギー	オプションウェポンが何発使えるかを表示。オプションウェポンを選択してなければ表示されない。

画面構成



移動範囲について

左で説明されているイラストを見ればわかるけど、シルフィードでは、画面全部を移動できるわけではない。画面の中央上を頂点とした三角帯（そう見えるだけ）の中しか動けない。この範囲を覚えておかないと弾が避けづらいぞ。

SHIELD

自機の高性能戦闘機シルフィードは厚いシールドで覆われているため、数回被弾しても航行に影響は見られない。しかし、いくら高性能のシールドとはいえ限界があり、6発被弾するとすべてシールドが剝がれてしまう。シールドの状況については、いつも画面上に表示されているので、ちょくちょく気を配れ。

◎シールドがなくなったら

シールドがなくなってもすぐには墜落しない。ただ、これ以上被弾するとエンジンや武器系に障害が発生する。3発食らうと墜落だ。



ここでシールド回復アイテムを取れば、武器やエンジンは修理される。全回復なら社会復帰ですな。

◎シールドの回復

シールドの回復は、シールド回復アイテムを取るか、ステージクリアするかの2通りの方法しかない。

ステージ2と5をクリアすればシールドは全回復。それ以外は4つだけ回復。



ITEM

◎アイテムの入手方法

アイテムはたいていベルデを破壊することで出現するが、稀に編隊を倒して出現することもある。出現する場所は必ず覚えておこう。



ベルデを粉砕

これが一般的なアイテム取得方法だ。破壊せずに取ろうとすると、ダメージを受けるので注意。



編隊を全滅

ステージ2のインヴィンシブルアイテムだけはこの編隊を全滅させないと出現しない。覚えろ。

シルフィードの飛行中には、敵ばかりでなく助けとなるアイテムも出現する。マイナス要素のアイテムはないので、迷わず取ろう。ただ、左右に蛇行しながら画面の上から下へ進んでいくため、コースを読んで取りに行かないと敵の集中攻撃を受けてしまうことがある。アイテムを取りに行って撃墜されるのは、愚の骨頂なのでそれだけは絶対避けること。

アイテムは全部で9種類

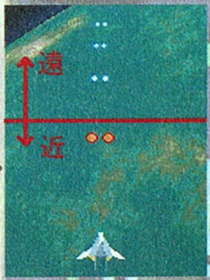
Shield-1	シールドが1つだけ回復する。出現頻度は高いが、漏らさず取っておこう。ないよりはあったほうがマシってものだ。
Shield-2	シールドが2つ回復する。シールドが満タンなら回復分だけボーナスが入る。1つの回復分につき、1000点もらえるのだ。
Shield-3	シールドが3つ回復する。中盤以降のステージでないと見ることはできない。出現する場所は必ず覚えておけ。絶対だぞ。
All Repair	シールドがすべて回復。ステージ11でしか見ることはできない。後半のステージは苦しいので必ず取れ。
Option Energy UP	オプションウェポンを使うためのエネルギーが600ほど補給される。オプションウェポンなどに頼らない人は必要ないっすね。
Destroy	画面上にいる敵キャラクターが全滅する。耐久力のあるキャラクターは破壊できないかもしれぬが、確認は困難。たぶんダメ。
Inivincible	一定時間無敵になる。無敵になれば、体当たり攻撃ができるようになるぞ。出現箇所はステージ1とステージ6だけ。貴重だ。
Bonus-1	取得すると得点が1000点、3000点、5000点のいずれかが加算される。序盤の武器が少ないときはコイツを集めてどうにかせよ。
Bonus-2	取得すると 10000点以上も得点が入ってしまう儲けモノ的なアイテム。得点が得点だけに中盤以降のステージでしか見られない。

MAIN WEAPON

シルフィードはメインウェポンとオプションウェポンによる攻撃ができる。メインウェポンは常時使用できる武器で、左右独立した選択が可能。種類は全部で4種類あるが、最初はフォワードビームしか使えない。他の武器はステージスタート時のスコアが40000点ごとに装備されていく。そのとき、左右どちらが先につくかはまったくのランダムだ。

◎近距離と遠距離では威力が違う

メインウェポンの弾は近距離と遠距離ではその威力が違っている（右の表参照）。そのため、接近して多数の弾を撃ち込めば、耐久力のたんまりある敵キャラクターでも撃墜することができる。肉迫接近戦を有効に活用せよ。



弾の色が近距離のときは赤色で、遠距離のときは青色で表示される。基本は赤だ。

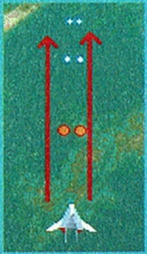
◎ステージクリア後に毎回選択

メインウェポンは一度入手してしまえば、使用制限はない。ステージ開始時に選択しよう。左右別々の武器を装着することも可能だ。



序盤ではしかたなく左右別々の武器を装備するという場合が多い。

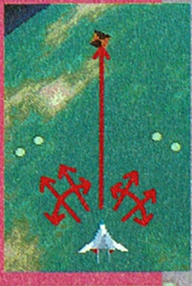
Forward Beam



前方1方向へ弾を発射する。最初から装備されている武器だが、あくまでも最初だけにしておきたい。

近距離	遠距離	弾速
2	1	14

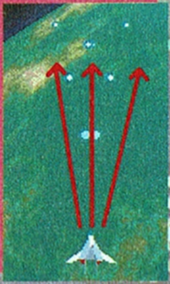
Wide Beam



左右120°の範囲に攻撃力の高い弾を発射する。急角度からの攻撃に対応できるが、射程が短く前方に弱いのが難点。

近距離	遠距離	弾速
8	—	14

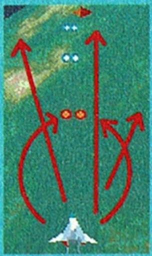
Phalanx Beam



前方2方向へV字型に広がる弾を発射する。ステージ6以降では必需品の武器になるだろう。遠距離攻撃も抜群だ。

近距離	遠距離	弾速
4	2	14

Auto-Aiming



左右180°の範囲で自動的に敵を狙う弾を1方向へ発射する。狙いに行く必要はないが、攻撃が分散しやすいのが難点。

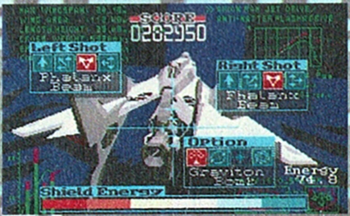
近距離	遠距離	弾速
3	1	16

OPTION WEAPON

オプションウェポンはオプションエネルギーがないと使えない。それに4種類あるオプションウェポンは、それぞれエネルギーの消費量が違う。エネルギー残量と相談して選択しよう。そして、初期状態では何も装着されていないが、ステージスタート時のスコアが50000点ごとに1つずつ増える。どれが最初に使えるようになるかはランダム。

◎使用制限について

1つのオプションウェポンを使用した場合、その使ったオプションウェポンは次のステージでは使えなくなってしまう。考えて選べ。



オプションウェポンを装備したくなければ、オプション選択時にスタートボタンを押せばよい。

◎エネルギー補給について

オプションエネルギーの補給は、敵を撃墜したときにその敵の得点に応じて行なわれる。実際はスコアの1/32だが、覚える必要はない。



補給アイテムを取った時やステージクリア時にも補給される。補給の量は双方とも600とまったく同じ。

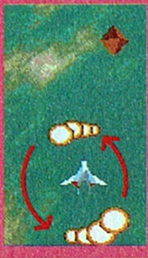
Graviton Bomb



前方に爆発を起こし、敵と敵弾を消滅させる。1/60秒ごとに2ダメージ与え、44/60秒間だけその効果が続いている。

使用エネルギー	150

E. M. Defence-System



通常弾を3発防ぐバリアを発生させる。通常弾以外だと1回しか防げない。当たり判定は自機にだけある。

使用エネルギー	600

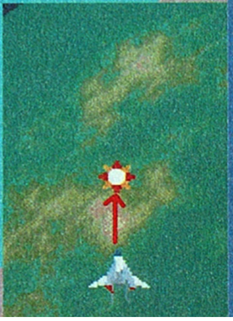
Photon Torpedo



前方の敵に追尾弾を発射する。一度に8発発射し、その弾の威力は1発当たり3ダメージ。遠距離でも変わらない。

使用エネルギー	200

Anti-Matter Bomb



反物質爆弾を発射。当たれば15ダメージを与え、衝突後も1/60秒ごとに1ダメージを与える。100/60秒効果が持続。

使用エネルギー	450

STAGE 1 惑星軌道上

SILPHEED

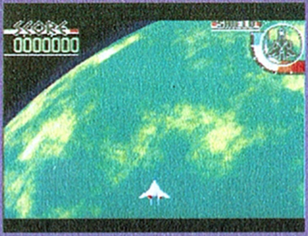
目標スコア		60000点
出現アイテム	Bonus-1000	×5
	Bonus-3000	×2
	Shield-1	×4
	Invincible	×1

Sightseeing Spots

ステージ1では敵の攻撃もそれほど激しくないため、背景を堪能しながら飛行することができるだろう。見せ場は右の2つ以外にもM42オリオン大星雲があるぞ。

❶ Z-1星系植民星

我らが母星。青々としたところはゆったり眺められるが、壊滅して真っ赤になると……。



❷ 巡洋艦破壊場面

敵のビーム砲撃によりなすすべもなく破壊される味方のブリッツ級巡洋艦。1918ポリゴンで構成。



正体不明の艦隊が各移民星系を一斉攻撃。その艦隊を攻撃するために惑星軌道上からシルフィードに発進命令が出たのだが……。

惑星軌道上での戦闘は、最初のステージだけあって練習ステージのような難易度の低いものになっている。武器はメインウェポンのフォワードビームしか使えないが、ここでは何の問題もない。逆に、武器に頼れないだけに敵を接近して倒すことを体で覚えるには好都合だ。ガンガン被弾して学んでいこう。

レーザー砲撃は左から

大型惑星破壊ミサイルによって母星が壊滅した後、敵のレーザー砲撃が画面の左から中央までをなめつくす。この時、画面左にいると自分も敵もダメージを受けるため、直前に出現するガデル編隊を画面左から出すようにしよう。自機を画面右に置いておけばいい。



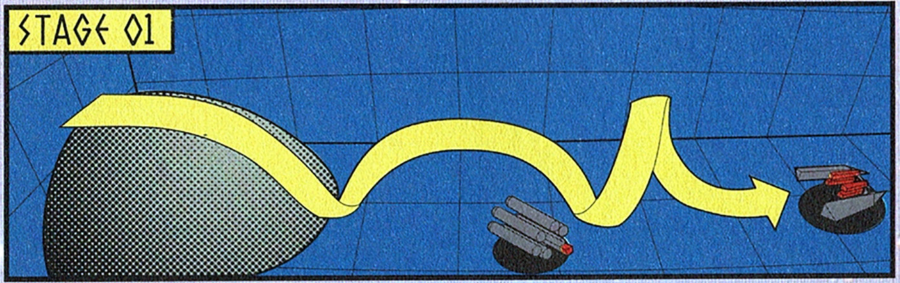
ガデルを右から出してしまうと、ガデルはこちらが倒す前にレーザーでやられてしまう。得点の損だ。

無敵アイテムを必ずとれ

エルノーIIの6機編隊を全滅させるとインヴィンシブル(無敵)アイテムが出現する。このアイテムを取っておけば、直後に現われるオーザをたやすく撃墜できる。シールド回復アイテムは、このインヴィンシブルアイテムを出現させて、無敵になってから回収しよう。



無敵になってしまえばこっちのものだ。すべて体当たり攻撃で切り抜けられる。まずは無敵になれ。



STAGE1 出現する物体の数々

カイル……100
3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾出さず。

バーム……350
スピードを変えながら移動し、画面下で弾を発射する。

フノイ……350
スラロームしながら加速してくる。弾は発射する。

ベノン……200
自機が接近すると弾を撃ちながら逃げてしまう。

ボーディーン……200
自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。

ベルド……10000
数機出現するが、破壊できるものが1発だけある。

オーザ……2000
直角に方向転換時、8方向へ加速弾を放つ。カタイ。

ガデル……800
スラロームしながら加速して去っていく。弾は出す。

エルノー……100
3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾出さず。

エルノーII……100
6機編隊で飛行する。弾を発射することはない。

STAGE1 BOSS レムオン



母星を壊滅させられて落ち込んでいる時、追い打ちをかけるように出現するのが駆逐艦のレムオンだ。画面の上から出現し、ブーメランミサイルを放射状に飛ばしたり、2列平行に並んだ弾を発射したりしてくるぞ。動きは、画面をグルグル回転しながら、時折画面の下まで降りてくる。この行動パターンはほとんどのボスや中ボスと同じなのでこれも今のうちに慣れておこう。

対処方法としては、レムオンの真下でひたすら攻撃すること。真下はブーメランミサイルが絶対飛んでこないからだ。ブーメランミサイル発射後は2列平行の弾を出してくるので左右に回避行動を起こす。時間切れで逃げられることがないように必ず攻め続けよう。



回転周期は、3度目のブーメランミサイル発射後に画面下まで降りてくると覚えておけばいい。回り込んで避けよう。



ブーメランミサイルは破壊することができる。ちなみに破壊すれば、50点がスコアに加算されるぞ。適度に稼げ。

STAGE 2

アステロイド

目標スコア	120000点
出現アイテム	Bonus-1000 ×2
	Bonus-3000 ×1
	Bonus-5000 ×1
	Shield-1 ×4

Sightseeing Spots

氷塊ばかりで何も見えないんじゃないかと思われるが、そんなことはまったくない。氷塊の合間から見える星雲の美しさは絶品。画面を止めてじっくり眺めろ。

❶三角座渦巻星雲



NASA提供写真の渦巻星雲。屋外に望遠鏡を持ち出さずに家庭のモニターで渦巻星雲が見られるなんて、恵まれた時代になったものだ。

❷アンドロメダ星雲



氷塊群の隙間からちょっぴり見えるのが、アンドロメダ大星雲だ。三角座渦巻星雲と比べて画面に映る時間が短い。凝視して確認せよ。

Z-1星系の植民星を反乱軍に壊滅された後、銀河連邦軍の残存艦隊は反乱軍に制圧された地球を奪還するために集結した。その出発地点が外宇宙の氷塊地帯だ。惑星軌道上の戦いで50,000点以上のスコアをマークしていれば、このステージからメインウェポンの左右どちらかにワイドビームが装備され、さらにオプションウェポンが1種類使えるようになる。メインウェポンは必ずワイドビームを装備。オプションウェポンは個人の判断に任せる。

氷塊の出現位置を学べ

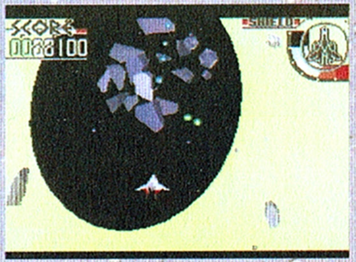
やっかいな障害物の氷塊はすべて出現位置が決まっている。初めて挑戦する時はコースを遮られることもしばしばあるが、ダメージを受けつつも安全な場所を見つけておこう。この繰り返しで対処するしかない。回避行動を音声で指示されたときは素直に従っておけ。



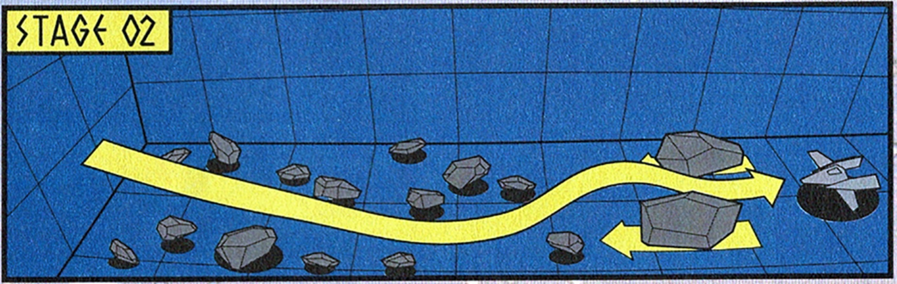
敵機も氷塊に当たればダメージを受ける。しかし、ぶつかる前に引導は渡してやること。これが人情。

味方の援護に注意

戦闘中に後方から味方のレーザーによる援護射撃があるが、これは敵機には当たらない。そればかりか、レーザーは氷塊にヒットして細かな氷塊を多量に発生させてしまうのだ。これを避けるのは画面中央では難しい。援護射撃を確認したらいち早く画面の下へ下がれ。



あまりうれしくない援護射撃だが、いらないとは言いづらい。言葉を飲み込んで画面の下で回避行動だ。

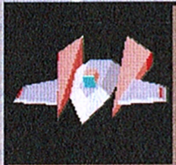


STAGE2 出現する物体の数々

名前	得点	説明
ボーディーン	200	自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。
アルビス	3000	画面の下から出現し、ゆっくり前へ進む。弾を散らす。
エルノー	100	3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾はアリ。
ラゼル	400	スラロームしながら加速。加速弾を単発で発射する。
デリオ	500	左右の端から出現し自機を追尾、前方に3連装速射。
隕石	500	まっすぐ移動。耐久力があるので、接近して攻撃せよ。
カイル	100	3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。
リックス	400	一定の場所まで来ると止まり、横移動しつつ弾を撃つ。
ミーティア	300	4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。

やっかいなのはラゼルの加速弾だ。自機が前方にいるときだけ発射する。それも1機1発だけ。左右に余裕を持とう。

STAGE2 BOSS オレウス



無数の氷塊を抜けると画面の上から駆逐艦オレウスが降りてくる。ただ、降りてきて通りすぎてくれると助かるのだが、もちろん攻撃を受けてしまう。オレウスの攻撃は左右から放たれる矢印のような弾のみ。この弾が画面の下へ向かってまっすぐ降りてくるのだ。そのため、オレウスが画面の上にいるときは鼻歌混じりで避けられるが、画面の下に降りてこられると回避行動は細心の注意を払う必要がある。しかし、ワイドビームを装備しているのなら正面から相手をせずに左右へ回り込んで接近し、勝負をかけよう。シールドに余裕があるなら(被弾4発以下)オレウスの鼻面に張りついて一気に決めてしまうのが美しい。いずれにしろ短期決戦だ。

オレウスが左右に移動しながら弾を発射させると正面から弾が放たれたように見えることがある。惑わされるな。





ワイドビームで横から攻撃。あまり接近しすぎると発射されたばかりの弾に当たることがある。若干の間合いは必要。

SILPHEED

STAGE 3 巨大戦闘母艦

目標スコア…………………170000点	
出現アイテム	Bonus-3000……………………×1 Shield-1……………………×4 Destroy……………………×1

先行偵察していた艦隊が、別の移民惑星を攻撃して帰還途中の敵大型戦闘母艦を発見。そのため、まっすぐ地球へ向かう予定を変更して、巨大戦闘母艦攻撃へと向かった。

この時点で左右にワイドビームが装備できるなら迷わず選択しよう。スコアが少なかったり、運悪く片側しか装備が新調されなかったりしたときは、諦めてフォワードビームとワイドビームを組み合わせよう。オプションウェポンはEMDSのほうがいい。

Sightseeing Spots

ヘリオン級戦闘母艦

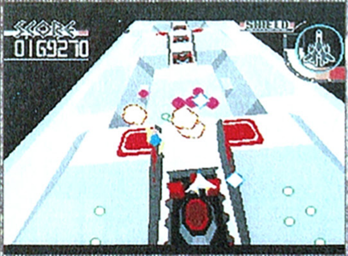
始めて目の当たりにする反乱軍戦艦の大きさ、余裕はないかもしれぬが、1つあきれてくだされ。



こんなデカイ物体が動くのだから、技術の進歩には驚かされてしまう。こんなのと戦うのか。

戦艦にとりつく前に

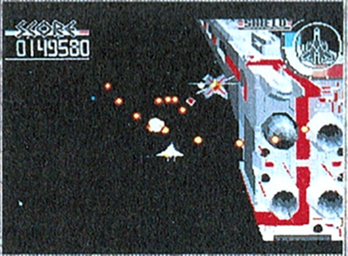
巨大戦闘母艦を攻撃するために護衛の戦艦に急接近することがある。この場合、わざと戦艦スレスレを飛ぶようにするといい。なぜなら、片側に戦艦がいれば戦艦がある方向から攻撃を受けないからだ。ただし、あまり近づきすぎると本当にぶつかってしまうぞ。



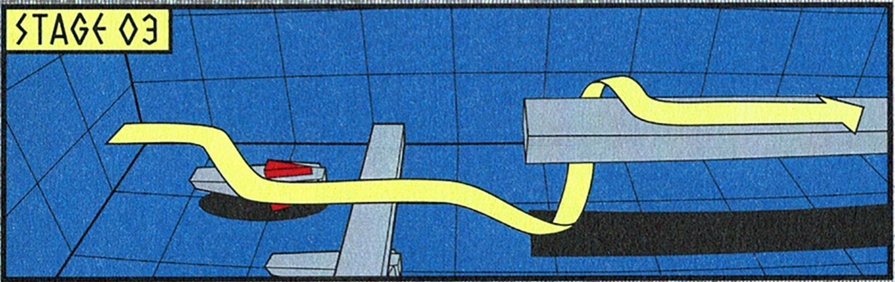
戦艦の壁を利用するといっても自分がぶつかってたら何の意味もない。弾を避けて動ける範囲も狭い。

メルディスとはこう戦え

艦橋へとりつく前に一戦交えなければならないのが、駆逐艦のメルディスだ。メルディスはワーボーを出しながら放射状に弾を発射する。放射状の弾は連射できないので、弾が放たれた直後に接近して勝負をかけよう。背後に回り込んでしまう方法も有効だぞ。



放射状の弾は画面の下で避けるか、メルディスの背後に回り込んでやりすごす。大胆かつ慎重に動け。



STAGE3 出現する物体の数々

物体	得点	説明	物体	得点	説明
カイル	100	3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。	ウェスター	200	画面の下へ加速しながら自機へ向かってくる。
エルノー	100	3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。	ラゼル	400	スラロームしながら加速。加速弾を単発で発射する。
ボーディーン	200	自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。	ラフノール	250	画面の上から出現し、反転しながら弾を撃って去る。
ゴノス	1000	両端から自機を挟み込もうとする。弾は出さない。	メルディス	250	ワーボーをピットとして操りながら放射状に弾を出す。
ミーティア	300	4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。	ベノン	200	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
ガデル	800	スラロームしながら加速して去る。弾を発射する。	ラザー	500	左右両端から出現して、加速弾を発射していく。
バーン	250	出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。	ワーボー	20	スラロームしながら下へ移動。自機と向き合うと直進。

STAGE3 BOSS 巨大戦闘母艦



ここでの最終目標は、巨大戦闘母艦を撃破することだ。だから、ボスというのは巨大戦艦母艦になる。とはいっても戦闘母艦と向き合ってサシで勝負しては絶体にかなわない。そこで大きさの違いを利用して中枢部に突撃をかけたのだが……。

まずは艦橋にとりつく。そのとりついた姿を確認したのか、敵機が大量に集まってくる。そして、進行方向に弾をバラ撒いていく。画面の一番下で避けに徹するのもいいが、通路が狭くてどうにも回避行動がとりにくい。避けて壁にぶつかってしまうこともあるからだ。そこで、画面の上のほうで弾を出される前に敵機を倒してしまう。艦橋を抜けた後は、レーザーを順番に避けるだけ。攻撃しても絶対倒せない。

画面中央で敵機を撃墜。左右ともワイドビームなら問題ないが、どちらかがフォワードビームの時は壁を利用して攻撃範囲を補える。





レーザーの順番は、中央、右、左、中央。4発放たれたら、このステージは終了。大げさに避けておけ。

STAGE 4 建設中の要塞

目標スコア	200000点
出現アイテム	Bonus-5000 ×1
	Shield-1 ×1
	Shield-2 ×1
	Shield-3 ×1
	Option Energy ×1

Sightseeing Spots

要塞内部での見せ場は、意表をつく攻撃の数々だ。こうなるとじっくり観察なんてできないが、ゆったりを求めるなら右の2カ所だろう。攻撃は少ないしね。

❶バラ星雲



要塞の柱と柱の合間に見える星雲。ちょっと暗くてわかりづらいが、ぼーっと見ているとその赤だけが脳裏に焼きつけられるだろう。

❷内部降下場面



ガンガン内部へ降下する。このときに味わう感覚は、男にしかわからない下に抜けるような感じを満喫できる。本当に抜ける。

巨大戦闘母艦は装甲が厚すぎて致命傷を与えられなかった。追撃すると、今度は何もないはずの空間に敵の建設中要塞を発見。一転、今度は建設中の要塞の破壊に出る。

要塞内で装備しておきたいメインウェポンは、やはりワイドビーム。前方から攻撃されるより、左右からの攻撃が多いからだ。フォワードビームでは少々ツライかも……。オプションウェポンは個人の自由でかまわない。

レーザーの位置は？



射出間隔については実際に体験してみないと分析できないぞ

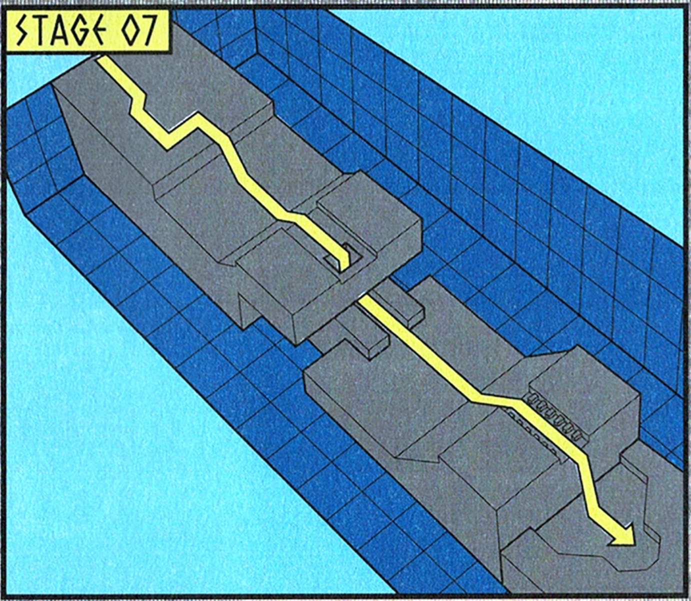
要塞の内部には建設中とはいえ、たくさんのレーザー砲台が設置されている。これらは破壊不可能なので、避けるしかない。ただ、毎回レーザーが発射される場所、間隔などは同じなので何度も挑戦して覚えてしまおう。場所によっては、射出間隔を見極めてすり抜けるような行動が必要になってくるぞ。ちなみに回避行動は画面の下で行うと楽。

柱の位置を覚える

建設中の建造物になくてはならないのがじゃまな柱だ。これも位置を覚えないとどうしようもない。我慢せよ。



柱は絶対に壊せない。悲しいが避けるしかやることがない。我慢しよう。



STAGE4 出現する物体の数々

名前	得点	解説
エルノー	100	3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。
バーン	250	出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。
カイル	100	3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。
ベノン	200	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
ボーディーン	200	自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。
ザムド	800	画面の下から現れ、自機に向け4発放射状に弾を出す。
フノイ	350	スラロームしながら加速してくる。弾も発射するぞ。
ガデル	800	スラロームしながら加速して去る。弾を発射する。
ベルゼッタ	300	固定 要塞の柱に固定された砲台。もちろん、弾を発射する。
ゲルディ	300	画面の下から出現し、自機へ向けて的確に弾を放つ。

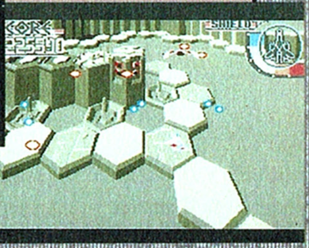


STAGE4 BOSS ロベイオン

要塞の奥へ奥へと進んで行くと、駆逐艦のロベイオンと遭遇する。すぐさま戦闘となるわけだが、ここでも要塞の柱が障害物となるため、自由に回避行動がとれない。そればかりか押し込められてダメージを被ることまである。長期戦になればなるだけ不利になるので短期決戦に務めよう。ロベイオンの攻撃は、スラロームして向かってくるリングレーザーと放射状に撒き散らされる弾の2種類ある。リングレーザーは破壊可能なので、少々手荒な攻撃を行っても大丈夫だが、問題は放射状の弾だ。弾自体は見なれたものだが、柱を考えながら避けねばならぬので苦労を強いられる。どちらかというと柱を見すえて回避したほうがダメージは少ないだろう。



リングレーザーは破壊すると10点がスコアに加算される。とはいってもこれで稼ごうなんて考えはあんまり勧められない。



上に逃げるときも注意するのは柱の位置。戦いが長引けば、それだけ柱と遭遇する機会も多くなってしまう。ツライぜ。

SILPHEED

STAGE 5

亜空間

目標スコア	300000点
出現アイテム	アイテムは1つも出現しない

巨大戦闘母艦や建設中の要塞などを攻撃していたため、通常の航行では作戦予定時刻に間に合わない。そのため、太陽系まで亜空間航行で時間を取り戻そうとしたが、亜空間には敵の特殊攻撃部隊が待ち伏せていた。

懐かしいヤツと対決

亜空間では、惑星軌道上で退けたはずの駆逐艦レムオンや、巨大戦闘母艦攻撃時に撃墜した駆逐艦メルディスが再度シルフィードの前に立ちはだかる。特にレムオンは、パワーアップしての再登場だ。前回同様、回り込んで攻撃しよう。



シルフィードを的確に狙ってくるため、同じ場所にとどまらず、常時動きながら攻撃を続ける。

Sightseeing Spots

背景をのんびり眺める余裕があるのは、亜空間航行の前後だけ。亜空間航行に入ってしまうと、背景はずっと同じだし、攻撃が激しくて気分を落ち着けるヒマなどない。

①M8干潟雲



亜空間航行前にじっくり鑑賞できる。ただし、その時間は短い。こんなに大きく見えるのに残念な気もするが、星雲とはそんなものか。

②木星



亜空間航行離脱後に観察できるのが、太陽系の木星だ。これはレイトレーシングで描かれている。

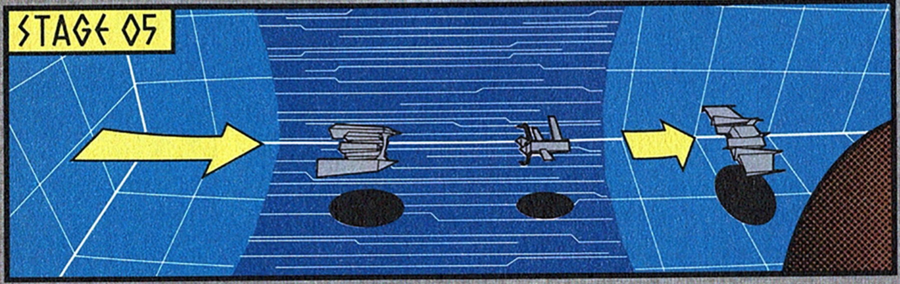
ここではメインウェポンをワイドビームにしておこう。それ以外のメインウェポンでは苦戦を強いられるぞ。オプションウェポンはフォトントーピードを選択し、攻撃される前に破壊するよう務めるといい。先手必勝だ。

むやみに動くな

予測できないのは、タラスの体当たり攻撃だ。急角度で突撃してくるため、ワイドビームを装備していないと迎撃することは難しい。避けるにしてもどこから出現するかわからないので、中央でじっくり構えていたほうが被害は少ない。消極的だがこれも1つの方法だ。



動くなら左右に動くより前後に動いていたほうが、タラスを撃ち落とせる。ゆっくり移動しよう。



STAGE5 出現する物体の数々

物体	得点	特徴
ガデル	800	スラロームしながら加速して去る。弾を発射する。
タラス	300	亜空間内に突然出現して、自機に向かって直進する。
エルノー	100	3〜8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。
ワーボー	20	メルディスの周囲を回り、自機へ向かってくる。
ラザー	500	左右両端から出現し、加速弾を発射して去っていく。
バーン	250	出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。
メルディス	10000	ビットのワーボーを操りながら放射状に弾を出す。
ベノン	200	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
レムオン	10000	一定時間毎に止まってブーメランミサイルを発射する。

亜空間内で一番の難敵はタラスだが、加速弾を放つラザーも負けず劣らずやっかいだ。加速弾を出す前に撃ち落とそう。

STAGE5 BOSS ゼルディス



亜空間航行を解除すると、そこは太陽系の木星付近。これでひと安心と思いきや、駆逐艦ゼルディスが待っていた。待ち伏せ続きだが、味方と合流するには、このゼルディスを退けなければならない。味方と合流すればシールドが全回復するので、少々の無茶をしてでも撃墜しておこう。

ゼルディスは、シルフィードを的確に狙ってくる弾と炎状の弾を交えてくる。この炎状の弾がやっかいな存在で、ゼルディスの前面に4発並んでバリアのような役割をしているのだ。攻撃をかける時は、炎状の弾がないときは前面に張りついてありったけの攻撃をぶち込む。炎状の弾が並んでいるときは左右からワイドビームを利用して攻撃するといいだろう。



小さな弾でも炎状の弾でも当たってしまえば同じダメージ量だ。だから、炎状の弾にそれほど恐怖を感じる必要はない。



ダメージを受けてシールドがなくなろうと、クリアすれば大丈夫。体当たりも有効か。



STAGE 6 小惑星帯

目標スコア	360000点
出現アイテム	
Bonus-3000	×1
Bonus-5000	×1
Shield-1	×1
Shield-2	×1
Invincible	×1

亜空間航行を離脱して数少ない味方艦隊と合流する。地球へ向けて新たな出発となるわけだが、今度はアステロイド地帯を抜けなければならない。ただでさえ障害物が多いのに、敵の艦隊の姿もちらほら見える。

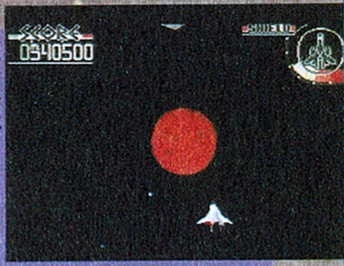
Sightseeing Spots

一番の見どころは機動要塞の存在だ。ウニのような姿をしているが、その先端から無限にレーザーを発射してくる。接近する前にその雄姿を味わっておこう。



❶機動要塞

近づいてしまうと観察も何もないが、無限にほとばしるレーザーは必見。決して食らわないこと。



❷火星

アステロイドを抜けようとしている時に出会う火星の姿。赤い地表に運河状のすじが見える。

ここまで来るとメインウェポンやオプションウェポンは両方すべて使えるはずだ。メインウェポンのオススメはファランクスビーム、オプションウェポンはグラヴィトンボムで弾幕を張りながら進むといいだろう。

アステロイドの破壊場面は?

氷塊地帯でも同じことがあったが、味方のレーザーによる援護射撃によって小惑星が破壊されることが多々ある。この場合も画面の下まで下がって避けないとツライ。ただ避けるのではなく、メインウェポンを撃ちながら隕石を破壊しつつ、回避行動に移ろう。



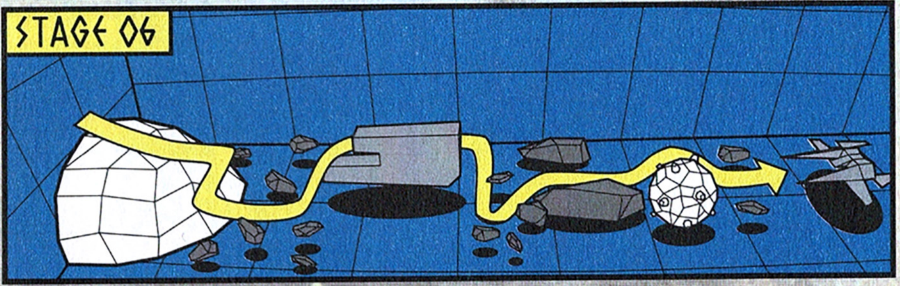
小惑星地帯の中で艦隊戦を行なっているため、いくつものレーザーが飛び交う。ちと迷惑な状況だ。

アイテムは待って取れ

敵の戦艦の姿が見えたとき、それと同時にアイテムが漂っている姿も確認できる。このアイテムはインヴィンシブルアイテムなので すぐにでも取りたくなるが、漂っている場所は戦艦のレーザー発射口。レーザーが発射されてから取りにいかないと痛い目にあうぞ。



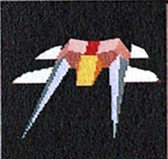
あわてる者はもらいが少ないとは、昔の人が言った言葉だ。この場合はまさにそれって感じですな。



STAGE6 出現する物体の数々

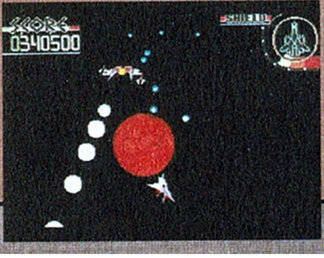
名前	得点	解説
バーン	250	出現した方向へ去る。折り返し地点で弾を撃ってくる。
ヴィダー	1000	自機の背後に回って2発のミサイルを置いて去る。
隕石	500	まっすぐ移動。耐久力があるので、接近して攻撃せよ。
フノイ	350	スラロームしながら加速してくる。弾も発射するぞ。
リックス	400	一定の場所まで来ると止まり、横移動しつつ弾を撃つ。
ベノン	200	自機が接近すると、弾を撃ちながら逃げていく。
ミーティア	300	4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。
ブリューワー	400	移動パターンを6通り持つ。折り返す時に弾を出す。
パエ	200	3機で編隊飛行をする。弾を発射することはない。
ガデルII	1500	上へ進む時は自機を狙う弾を出し下へは直進弾を出す。
エルノー	100	3～8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾アリ。
メサ	3000	2回ターンする。2回目のターンの時、弾を発射する。

STAGE6 BOSS グレニウス

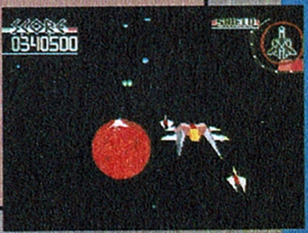


アステロイドと戯れていると、最後の最後に新型駆逐艦のグレニウスが出現する。グレニウスの攻撃は、ビットのラヴィンから放たれる6連弾(直進する)とシルフィードを正確に狙う弾の2種類。ラヴィンを先に破壊して6連弾を出させないようにするのが得策だが、さらにめんどうなことがある。それはグレニウスとの戦闘中にも小惑星が漂っていることだ。そのため、回り込もうとしても小惑星にじゃまされて動けなかったりするのだ。馬鹿の1つ覚えで回り込む方法は使えないぞ。手前で避けることを覚えよう。いざとなったらオプションウェポンにでも頼れ。弾幕でバリアを張れるグラヴィトンボムが一番向いているぞ。

ラヴィンは破壊すれば2000点がスコアに加算される。絶対早めに破壊しよう。



小惑星の存在は気になるが、グレニウスはまったく影響を受けない。ズルイっす。



SILPHEED

STAGE 7
機動要塞内部

目標スコア		425000点
出現アイテム	Bonus-1000	×4
	Bonus-5000	×2
	Bonus-10000	×1
	Shield-2	×1
	Shield-3	×1

小惑星を抜けて火星付近にまでやってきた銀河連邦の残存艦隊とシルフィード。地球へ向かう前に反乱軍の重要な戦闘拠点である大型要塞への攻撃に踏み切った。

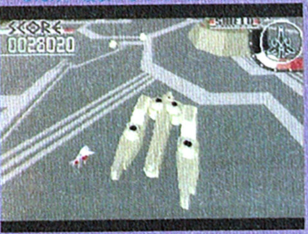
ここでの推奨メインウェポンはやはりオートエイミング。ワイドビームだと前半は重宝するが、後半のバリアでオプションウェポンに頼らざるをえなくなる。オプションウェポンはグラヴィトンボムがいいだろう。

Sightseeing Spots

要塞の内部へ入ってしまうため、観光などとは言ってられない。ただ、見せ場としては敵の巨大な戦車や戦闘ユニットたちの攻撃方法というところか。ツライよ。

①大型戦車

広間で縦横無尽に動き回る戦車。上空へ向けて弾を発射するが、弾は直進するだけ。破壊できるため苦にならない。





②巨大戦闘ユニット

レールに沿ってしか動けない戦闘ユニットは、爆発するジャゲーを次々に射出する。非常に危険な存在だ。

ロベイオンの対処方法

浮遊機雷と誘導機雷、それに放射状の加速弾と通常弾。これがロベイオンの装備する武器の数々だ。じっくり避けているよりも張りついてグラヴィトンボムを見舞ってやろう。



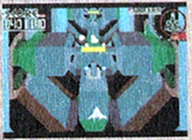
2種類の機雷さえなければ、まだ迎撃しやすいのだが……。そうは問屋がおろしてくれないみたい。



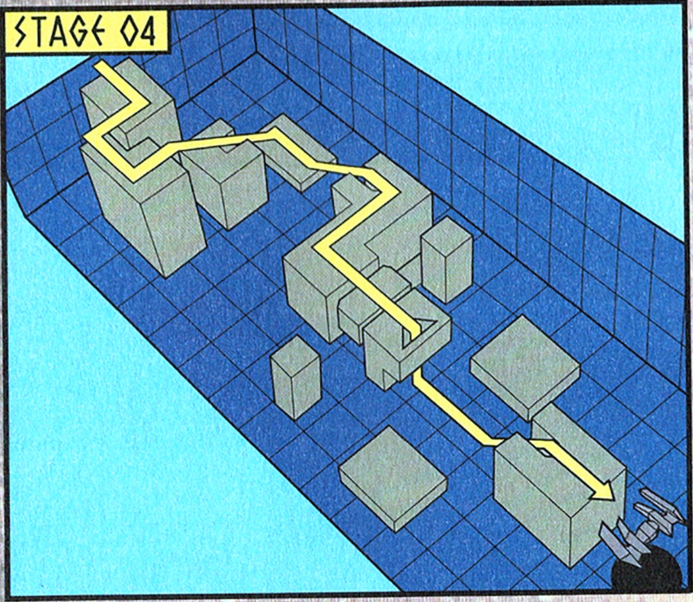
ロベイオンばかりか、柱までせり上がってくる。この場合は中央で我慢するだけ。祈るしかない。

降下前から撃ちっぱなしで

要塞の中枢部へ侵入しようとするとバリアがじゃまをする。前方攻撃型の武器を使って排除するのがベストだ。



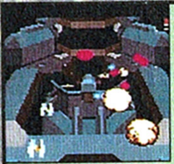
ファランクスビームなら撃っているだけでいい。心配いらず手間いらず。



STAGE7 出現する物体の数々

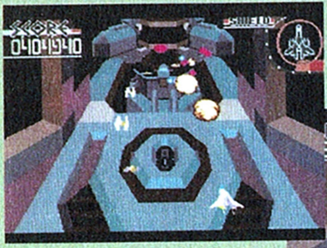
名前	得点	説明
ゴノス	1000	両端から自機を挟み込もうとする。弾は出さない。
ゲルディ	10000	自機を的確に狙って弾を撃ってくる。避けに専念せよ。
ミーティア	300	4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。
ジャゲー	300	爆発して火の玉となって自機へ突撃してくるぞ。
ボーディーン	200	自機を避けるように移動。弾を発射する機もある。
ファラス	600	壁に反射しながら回る。4つで1組になっている。
カイル	100	3～8機で編隊飛行する。移動パターン多数。弾を出す。
レオス	3000	後方から現れ、回転中に加速弾を発射していく。
ロベイオン	10000	攻撃については左の紹介を参考。機雷がしつこいぞ。
ロシモフ	800	5機編隊で後方から出現。全機で撃ち返してくる。

STAGE7 BOSS 機動要塞

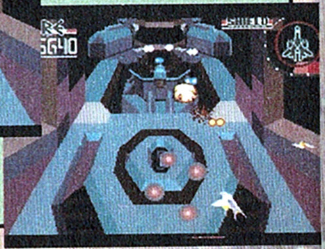


バリアをすべて破壊し、奥へ奥へと進む。すると要塞のコントロールシステムへと到達する。ここを破壊してしまえば、もう2度と要塞が機能することはない。すでにほとんどの機能を失っているとはいえ、トドメを刺しておかないと安心できないだろう。

しかし、コントロールシステムはいくら攻撃してもダメージを受けている様子が見られない。実はある一定の時間が経過すれば自動的に爆発してしまうのだ。その爆発が起きるまで、攻撃することより耐えることに専念しよう。画面の上には絶対行かず、下で左右に回避行動をとる。ファラスが反射してきたときも同様にして、決して撃ち落とそうと考えないこと。攻撃に転じるとダメージを受けやすくなるぞ。



ひたすらメインウェポンを撃ちっぱなしにしていればいい。ここでオプションウェポンはもったいなくて使えない。



ファラスが寄ってきたら左右に避ける。とにかく時間がくるまでは漫然と待っていよう。

STAGE 8 大艦隊

目標スコア	540000点
出現アイテム	Bonus-5000 ×2
	Bonus-10000 ×1
	Bonus-50000 ×1
	Shield-1 ×2
	Shield-2 ×1
	Destroy ×1

Sightseeing Spots

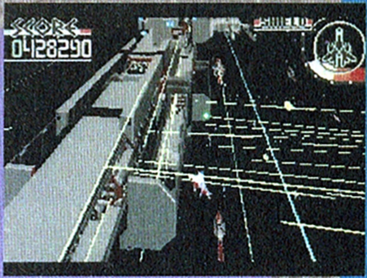
大艦隊での見せ場は、やはり反乱軍のたくさんある戦艦の種類だろう。たくさんありすぎてどれを見ていいのかわからないが、代表的なものを2つほど紹介しよう。

❶ナイゼス級機動砲艦



銀河連邦艦隊のレーザーにより破壊されてしまうナイゼス級機動砲艦。破壊されるものの他に正面に対峙するものも存在する。

❷重巡洋艦



重巡洋艦は変型することができる。実際の変型場面をじっくり観察するのは非常に危険だが。

火星付近にある反乱軍の重要な要塞を壊滅させた銀河連邦艦隊。今度はこの宙域に停泊している反乱軍の大艦隊へ向けて攻撃を仕掛けた。反乱軍の大艦隊と比べたら銀河連邦軍の残存艦隊など微々たるものだが……。

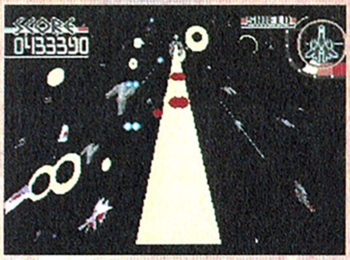
ここでのメインウェポンは前方に遠距離まで攻撃できるファランクスビームがいいだろう。敵機の攻撃はほとんどが前方からのものだからだ。オプションウェポンについては、特に勧めるものはない。なくてもかまわない。

レーザーだけには注意

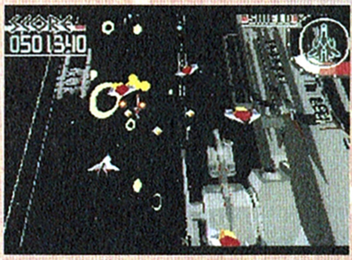
大艦隊の中に突っ込んで行っただけに戦艦から放たれるレーザーの数がたんまりある。とはいっても、実際にシルフィードへ危害を加えるレーザーは少ない。だからこそ、ダメージになるレーザーの出現位置を覚えておく必要がある。これは慣れるしかないだろう。

ゼガニンの対処方法

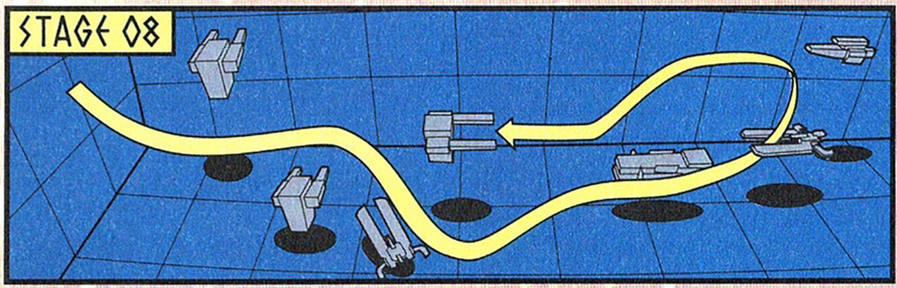
後方から出現するゼガニンはいったん横に回避して、４機編隊をすべて画面に出してしまう。そして、最初に出現したゼガニンが画面の上まで到達したら接近して１機ずつ倒す。４機出現する前に倒そうとすると、正面から弾を出されるため、ダメージを受けやすい。



正面から放たれるレーザー。一息ついたところで撃ち込まれるために覚えていないと食らいやすい。



自機が右にいるときは左から出現し、左にいるときは右から出現する。どちらでも自機に影響はない。



STAGE8 出現する物体の数々

名前	得点	説明
ザムド	800	ある程度進むと爆発して、自機に向けて弾を発射する。
メサ	300	2回めのターンをするとき、自機へ向けて弾を発射する。
ダガー	150	回転しながらゆっくり移動し、加速して突撃してくる。
パエ	200	3機で編隊飛行をする。弾を発射することはしない。
ブリューワー	400	移動パターンは6通り。どれも折り返して弾を出す。
エルノー	100	3〜8機で編隊飛行し、移動パターンは多数。弾を出す。
ベノン	200	接近すると弾を撃ちながら去る。突撃するものもある。
ミーティア	300	4機程度で出現し、自機の直前で散開し横へ弾を出す。
ガデルII	1500	上へ進むとき自機を狙い、下へは直進する弾を放つ。
ゼガニン	2000	4機編隊でゆっくり3回転して去る。3方向弾を出す。

STAGE8 BOSS ゼルディス



大艦隊戦のトリを務めるのは、駆逐艦のゼルディスだ。どこかで見た覚えがあると気づいた人もいるだろうが、亜空間航行を離脱したときに木星で待っていた駆逐艦と同じタイプだ。しかし、まるっきり同じというわけではなく、攻撃のバリエーションが増えている。４つの炎弾とシルフィードを正確に狙う通常弾だけでなく、今度はリングレーザーが発射されるのだ。このリングレーザーはスラローム移動してシルフィードの行動範囲を制限させてくる。破壊できるのだが、あまりにも急角度から突っ込んでくるため、全弾撃ち落とすことは不可能だ。回避行動は前後を中心にして、正面に張りついて早めに勝負をつけよう。長引けば長引くほどダメージを受けやすくなる。

ナイゼス級機動砲艦が破壊された後、ゼルディスが出現。ここでも炎弾のバリアには悩まされるだろう。じゃまだ。



炎弾がなくなったら接近してファランクスビームをたんまりぶち込む。これを繰り返す。

STAGE 9 月面

目標スコア	610000点
出現アイテム	Bonus-10000 ×1 Shield-1 ×1 Shield-2 ×1

Sightseeing Spots

さすがに反乱軍の拠点が近づいてくると、ゆっくり背景を見ているヒマなど微塵もない。背景を味わうよりは緊張感を堪能してほしい、というところか……。

❶月面



月面上を飛ぶシルフィード。画面に見える月面のクレーターはランダムモデリングで描かれているため、すべて形が違う。

❷地球



月面での戦いの先に見えるのが母星の地球。みんなあの星を取り戻すために戦ってきた。今、手の届くところに……。

火星宙域の要塞と大艦隊を次々に撃破した。これで母星の地球が目前に迫ってきたぞ。勢いに乗って、今度は地球の衛星である月にいる反乱軍勢力を叩く。果してうまくいくのか。

ここでのメインウェポンはやっぱりファランクスビームしかない。前方からの攻撃も多いし、敵機の数も多いからだ。オートエイミングでは少々ツライだろう。オプションウェポンは、通常の戦闘を考えるとフォトントーピードが適しているのだが……。

メルギウスは接近戦で

序盤のハイライト（どこで分類されるかは個人の判断に任せる）として出現するのが、駆逐艦のメルギウスだ。このメルギウスはホーミングレーザーを使ってくるぞ。ただ、このレーザーは急角度で動けないため、懐に飛び込んで攻撃してしまうのが得策だろう。



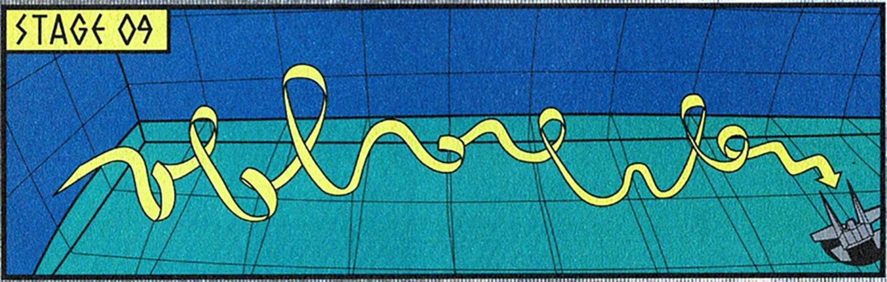
間合いをとって戦おうとするとダメージを受けやすい。ここは一気に決めてしまったほうが安全だ。

画面中央で避ける

放射状に弾を撒き散らすラゼルIIとゼムド。弾を発射される前に倒すことが一番の方法だが、あまりにも数が多いためにどうしても撃ちもらしがでてしまう。そこで、画面の横へ逃げようとしても、やはり弾に追い詰められてダメージを受ける。画面中央で耐えろ。



ラゼルIIの加速弾が避ける時に中心と考えねばならない場所だ。あまり大きな動きはとらないこと。



STAGE9 出現する物体の数々

名前	得点	説明
ラゼルII	400	スラロームしながら加速。加速弾と通常弾を同時発射。
ラクノール	250	反転しながら弾を撃ち、元の方向へと去っていく。
ヴィダー	1000	自機の背後に回り、2発のミサイルを撃って去る。
ベノン	200	接近すると弾を撃ちながら去る。突撃するものもある。
パエ	200	3機で編隊飛行をする。弾を発射することはしない。
ゼムド	1000	面画上の上から現れ、爆発して9方向に弾を発射する。
エルノー	100	3〜8機で編隊飛行し、移動パターンは多数。弾を出す。
ダガー	150	回転しながらゆっくり移動し、加速して突撃してくる。
ブリューワー	400	移動パターンは6通り。どれも折り返して弾を出す。
メルギウス	10000	ホーミングレーザーと狙いの正確な通常弾を発射する。

STAGE9 BOSS グレニウス

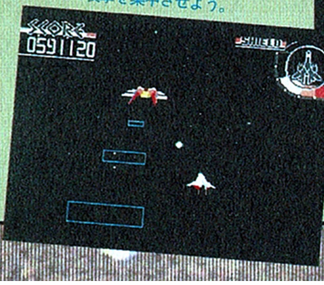


月面上戦闘の最後にシルフィードをじゃましてくるのが、小惑星地帯にも出現した新型駆逐艦のグレニウスだ。目前に地球が見えるだけに焦る気持ちもわかるが、ここはグレニウスを撃墜しないと始まらない。慎重に行動せよ。

今回のグレニウスはスクエアレーザーを搭載している。スクエアレーザーとは、広範囲にダメージが与えられる新型兵器だ。破壊することもできるが、無数発射されるためにどうしても撃ち負けてしまう。スクエアレーザーを発射されたら、おとなしく横から攻撃すること。ここまでくればスコアを稼ぐ心要もないので、黙って逃してやることも考えられるが、シールドに余裕があればなるべく攻撃に集中しよう。ダメージ2発覚悟の接近戦でもいい。



離れてファランクスビームでチビチビとダメージを与える。そして、グレニウスが移動している時に張りついて攻撃を集中させよう。



フォトントーピードはスクエアレーザーを狙ってしまう。使うならレーザーのないときだけにせよ。

STAGE 10 地球上

目標スコア	670000点
出現アイテム	Bonus-1000 ×2
	Bonus-10000 ×1
	Shield-1 ×1
	Shield-2 ×1
	Option Energy ×1
	Destroy ×1

Sightseeing Spots

地球上に降りてしまったため、背景は地球の自然地形だけ。それもスレスレを飛行しているわけではないので、見えるのは海と山のみだ。これでもいいけどね。

①山



やはり山だ。フラクタルで描かれた山肌を眺めて自然のすばらしさを痛感するのが地球に住む人間の務めだ。味わって味わい抜け。

②海



やはり海だ。技術的には山と変わらないが、海の青さを見て心を落ち着けよう。落ち着いたらすぐ戦闘だ。疲れたらまた見ろ。

月面に集結していた反乱軍勢力へ多大なダメージを与えることに成功した。これでもう地球へ向かう銀河連邦艦隊を阻むものはない。決意も新たに地球へと突き進む。

地球上ではメインウェポンをフォワードビーム以外だったら自由に選んでいい。強いて挙げればファランクスビームというところか。ただ、後方からの攻撃が多いためオートエイミングもそこそこ役立つぞ。オプションウェポンはグラヴィトンボム。これで弾幕を張れ。

画面下には行かないこと

地球上ではあまりたくさんの敵機は出現しない。しかし、少ないわりには後方から出現するヤツばかりで、うかつに画面下のポジションにつくことができないぞ。オートエイミングなら問題ないが、ファランクスビームのときは画面の中央で対処。避けに徹するのだ。



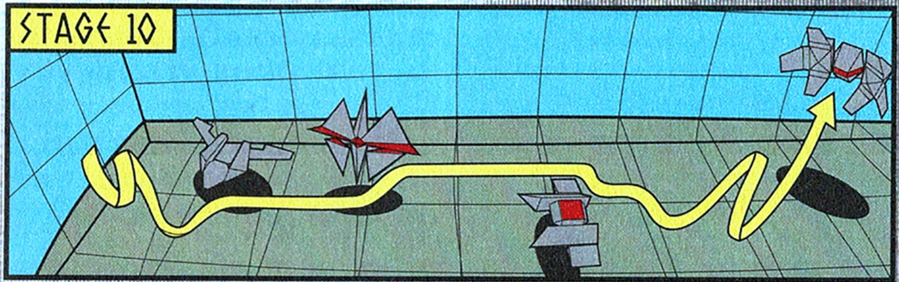
ティーグは分離したら横にすばやく横切ってやろう。すると、弾を発射して去っていくぞ。

アイテムを活用せよ

駆逐艦3連発が終わった後、後半の攻撃が開始される。その始まりの合図としていくつかのアイテムが出現する。その中にあるのが敵全滅の効果があるデストロイだ。ティーグを2つ出現させてから取るといいだろう。この局面ではスコアより身の安全のほうが重要。



デストロイで倒してもスコアは加算される。得点野郎なら黙って見逃す手はない。



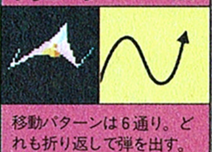
STAGE10 出現する物体の数々

ティーグ+ブースター……500



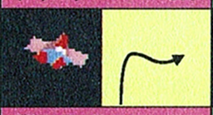
後方から出現して、ブースターを切り離していく。

ブリューワー……400



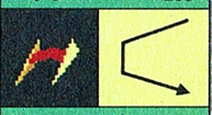
移動パターンは6通り。どれも折り返して弾を出す。

ティーグ……500



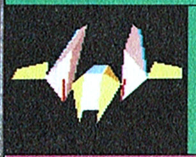
背後に回り込んで弾を発射して下へ離脱して行く。

ベノン……200



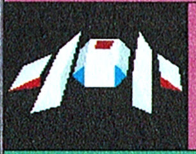
接近すると弾を撃ちながら去る。突撃するものもある。

ゲルディ……10000



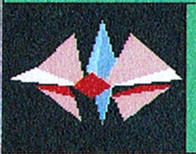
左右から直進するミサイルと狙いの正確な通常弾を発射する。オレウスに通常弾が装備されたと考えればいい。正面に張りついて早めに勝負をかけたほうが安全だろう。

ベルニオン……10000



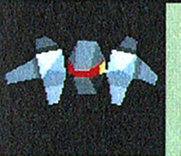
左右からスラローム移動するリングレーザーと狙いの正確な通常弾を放つ。リングレーザーは破壊可能。コイツも正面に張りついたほうが安全だ。困ったらグラヴィトンボム。

バイゼル……10000



ビッドのラヴィンを伴って登場する。破壊可能なラヴィンから6連弾が発射されるぞ。それに本体からは通常弾も発射。移動パターンは反射移動なので、動きを読んで戦え。

STAGE10 BOSS メルギウス



地球上で反乱軍の駆逐艦をあらかた破壊すると、今度は反乱軍最後の拠点になっているグレイゾンシステムを目指す。その進路を阻むように出現するのが、月面上の戦闘でホーミングレーザーを駆使してシルフィードを苦しめたメルギウスだ。今度の攻撃パターンは4つの炎弾と通常弾をガンガン使ってくるだけ。他の駆逐艦とまったく変わらない攻撃を仕掛けてくる。そのため、ホーミングレーザーを使われるよりは楽に対処できるだろう。グラヴィトンボムを装備しているなら炎弾が発射された直後を見はからって、適当に撃ち込む。炎弾が出ている間は避けつつメインウェポンで攻撃していればいい。避け続けるよりは倒してしまったほうがダメージは受けにくいぞ。



ここまでいろいろな駆逐艦と戦っていれば、このメルギウスなど敵ではない。とはいっても油断だけはしないように……。



炎弾がなくならないと攻撃はやりづらい。なくなるまでは回避行動重視で戦おう。メインウェポンは撃ちっぱなし。

SILPHEED

開発者自らが語る

「シルフィード」好評発売記念!!インタビュー

シルフィードのココを見ろ!!

ついに発売されたゲームアーツのハイパーSHT「シルフィード」。今回は、「シルフィード」の見どころ、ヤリどころを開発者自身に直撃したぞ！

SILPHEED

アナログ的な動きに注目！

——「シルフィード」と言えば1987年にパソコン版が出たわけですが、前作と比べMEGA-CD版はどんなコンセプトで作ったのですか。

浜田　MEGA-CD版の仕事に入る前は、映像を超グレードアップして、ゲーム性は前作のままでいくということだったんです。

武　まあ、前作のいいところは生かしていくということです。

浜田　そういう方針で作り始めました。僕自身は、「ゼビウス」など昔のシューティングの影響を受けているんです。前作の「シルフィード」プラス「ゼビウス」の神秘的な雰囲気。あのなんだかわからない敵の動きを入れようかなと思ってました。敵も破壊できるやつとかできない奴とかありますよね。かなりボツになりましたけど（笑）。

——前作をかなり意識してるんですか。

武　雰囲気のほうだけは残ってますけどね。

浜田　敵の動きなんかを作るときは、前作のアナログ的な動き、加速、減速といった雰囲気を特に重要視して作ってました。小数点以下の計算式の定数を変えたりとかの、作り直し作業はよくありましたね。

武　アナログ的な動きというのが前作の味だったんです。今のシューティングは、みんなデジタル的なんです。たいていまっすぐ動くだけとか、一定の波型のパターンで動いてくるとか、そういうデジタルな動きが多いんです。だから5年後の時点でもアナログでいこうと。3Dはアナログでなければつまらない、まあ自機の動きはデジタル的ですけど。前作から引き継いだ良さというのはそういうところなんです。デジタルの動きってあまりきれいに見えないんですよね。アナログの動きというのはたいへんなんですよ。ちょっと変えると全然違う動きになる。ちょこちょこ作り直すのがたいへんなんですよね。そこらへんが、うちの浜田が苦労した点だと思います。

——動きは前作と比べてよりいっそうスゴイ。

浜田　スプライトが使えますので、パソコン版よりは動きは、段違い。アニメーションパターンは同じなんですけど動きは滑らかになってます。

武　設定も前作とまた違った新しい世界ですね。ゲーム性はまったく違いますし。システム自体も大幅に違います。



宮路　武さん
取締役第二開発部部長
おなじみ、「シルフィード」の制作総指揮を担当した武さん。今回も熱く語ってくれたぞ。余談だけど麻雀の腕もプロ並。強いぞ。

POINT 1　敵のアナログ的な動き

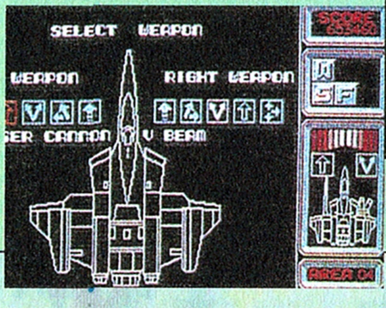


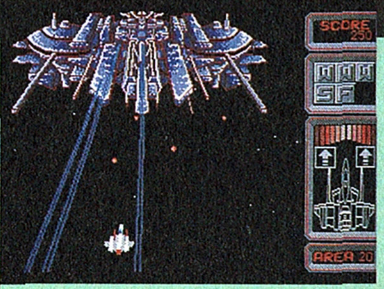
前ページまでの紹介を見てもわかる通り「シルフィード」の敵の動きは、とにかく滑らかで多彩。これが快感！

温故知新　前作「シルフィード」を振り返る

前作の「シルフィード」が発売されたのは、5年半ぐらい昔、1987年の12月だった。PC-8801mkIISRというパソコンの対応ソフトとして発売されたが、当時としては画期的なものだった。例えば、3Dシューティング自体が珍しかったし、毎秒15枚を書き換える高速三次元アニメーションを採用したことも異色だった。その結果、宇宙空間での戦闘がリアルに表現され、ゲームアーツの代表作として「テグザー」とともに並び評されるようになった。前作を知っている者には、現在の「シルフィード」はまぶしすぎるぞ。

使用できる武器は全部で5種類。破壊力抜群なレーザーキャノンが今の「シルフィード」では削除されている。前方速連射ビームも変更されているぞ。

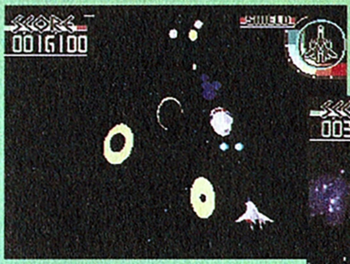




ゲームシステムは、ほぼ同じでも画面の密度はご覧のとおり。それでも同時としては画期的だった。ちなみにザカリテも登場するぞ。

得点命野郎は撃って体当たりするのだッ！

遊べばわかるけど、このゲームはスコアが低いと新しい武器が手に入らないなど、戦いが楽にならない。楽になりたきゃ壊せるものなら親でも何でも壊さなければダメ。コツは目に見えるものは接近して撃つ。これに限る。そして、ファイナルウェポンとして体当たりを使え。無敵アイテムを取ったときは常識だが、ダメージを受けて数秒は無敵になることを活用せよ。これでアンタも得点王だ。



大型惑星破壊ミサイルは3発目を撃ち落とすことができる。下がりつつ撃て。



無敵になったらすぐに体当たり。これで耐久力の高いヤツもイチコロだ。あまりやりすぎてシールドをなくさないようにせよ。



壊れそうもない隕石も集中攻撃で壊せる。この地道な努力が後々自分のためになってくるのだ。まるで学歴社会みたいっす。なんてね。

とにかく限界に挑戦!!

──今回は、なんといってもＣＧをふんだんに使っているので、技術的にたいへんなことが、いろいろあったと思いますが。

浜田　それは、かなりありましたよね。ＣＤから背景のデータを常に読みながら、展開する。しかも同時にスプライトさせる敵キャラやポリゴンの描画も計算させる。さらに音楽も鳴らす。メガドラの本体のメインＣＰＵとMEGA-CDのサブＣＰＵの同期も取らなくてはならない。全部のプログラムを１つのサイクルとしてやると空いているＣＰＵタイムがほとんどないんですよね。何か手直しする時、新たな処理をつけ加えようとすると、普通のゲームの場合、組み込むのはそうたいしたことじゃないんですが「シルフィード」の場合、それをどこのＣＰＵタイムを空けて組み込むかということがすごくたいへんなんですよ。手直しして、しばらく正常に動いていてもあるタイミングになると止まってしまうとか。それを後で気がついて、ここじゃダメだということでまた他の場所に入れてみたりとか。

武　３つのＣＰＵをフルに使って、ＣＰＵ間でデータのリレーみたいなこともやってます。Ｚ80、メガドラ本体の68000、MEGA-CDの68000という感じで横一直線でデータの行き来ができるんですよ。サブＣＰＵデータを計算させるのにサブＣＰＵが空いていないのでＺ80で計算させる。サブＣＰＵからメインＣＰＵにリレーしてそこからＺ80で計算してからまたリレーして返していく、そんなことをやってます。とにかくメモリもなければＣＰＵタイムも空いていない。ここにタイムラグがあるからここでなんか計算させられないかとか、そういう話を四六時中してましたね。とんでもない細かいことの積み重ねです。

──特に苦労したステージとかはありますか？

武　全部苦労してます。一番問題だったのは敵キャラの配置ですね。背景映像が先にあってその上にものを乗せてますから、背景にどうやって乗せるかが問題だった。

浜田　適当に敵を配置していると敵も隕石に当たって消えちゃうんですよね。だからほどよいところに置かなければいけない。それで苦労したのが２面と６面。「シルフィード」は、普通のシューティングと違って敵の出現場所がきっちり固定されていなくて座標に幅があるんですね。今回は隕石の横を通過していったけど次のタイミングではぶつかってしまうとか。それで画面に表示されているポリゴン数が変わってくる。敵が変に生き残っちゃうと表示数のマックスを超えて処理落ちが起きてしまう。配置するのがたいへんでした。

武　そういうことを１つ１つやっていく。だから集約的な仕事ですね。米作りみたいにこまめに雑草を取り除かなければならない。いっぺんに雑草を取ってくれる農薬みたいなものなんてないし、そうした作業をしながらシステムを決めてゲームバランスを取る。気が遠くなるようなことを続けてました。普通だったら気が狂って逃げちゃうやつが出ますよ。

浜田　でも今回は自分の好きなポリゴンものだったので、苦しいと思ったことはないですね。楽しければ苦しい作業も耐えられるので。

武　それは重要ですね。自分が楽しくなければ、他人を楽しませるのは難しいでしょうね。

POINT 2 限界に挑戦！



とにかくＣＧがスゴイ。メガドラとＭＥＧＡ-ＣＤのハードを完全に使いきらなければ、これだけのクオリティは不可能。

POINT 3 特異なシステム



エネルギー制のオプションや左右別々に振り分けられるウェポンなどが、独自の戦略を可能にしたわけだ。

POINT 4 ストーリーも



要所要所に挿入されたすごいデモ。これを見ればステージ間に横たわるバックストーリーが見えてくる。感動のエンディングは必見！

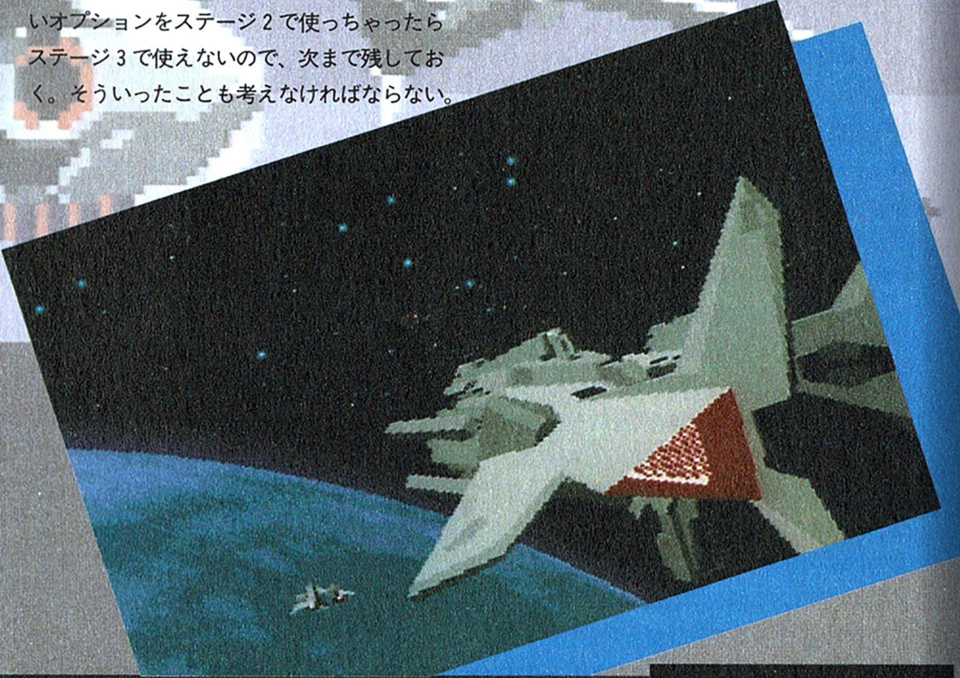


浜田憲一さん
第二開発部
メガドラ版のぎゅわん自己が初仕事。その後「天下布武」を経て今回の「シルフィード」ではプログラムのほとんどすべてを担当。

戦略性を楽しめ！

浜田　ゲームアーツのゲームとしては、今回は難易度が低いんです。
武　最初、ボロクソに言われましたから。難しすぎるって。
浜田　社内で難しいと言われて簡単にしたんです。とにかく敵の動きが速すぎて、文句を言うというレベルを越して怒っちゃったんです(笑)。それでスピードを落として、調節していたらすごいヌルゲーになってしまった。それでもまだ難しいという人がいる。
武　バランス的にはちょうどいいと思いますよ。最初のバージョンは、最初から最後まで緊張の連続で1ゲームやると消耗して疲れてしまったという恐るべきゲームだったんです（笑）。製品版は、後半は緊張しますが、前半から徐々に難しくなっていく。最初から最後まで同じ感じだとつまらないですから、前半は前半で後半のために一生懸命点数稼ぎしなきゃなりませんけどね。
浜田　それからノーマルモードを解いた人には、必ずハードモードもプレイしてほしいですよね。回復アイテムがまったく出ない。自分は敵に当たっちゃいけないし、敵も倒さなければオプションエネルギーが貯まらないので、そのジレンマがきびしい。
武　そこらへんに関しては、シューティングというのは上手い人と下手な人の差が出やすい。そこで考えたんです。アーケードのシューティングなどは上手い人に合わせて作っている。敵の出現位置やタイミングを覚えてなければ進めないゲームになっています。そこで我々が考えたのは、ゲームシステム的に上手い人と下手な人が最初にやった時にあまり差がでないようにすること。「シルフィード」の場合、戦略性重視のシューティングなので上手い人でも下手な人でも自分なりに戦略を考えて進んでいける。自分に合った攻略法を考えるという楽しみがウリなんです。
浜田　メインウェポンが40,000点ごとに増えるし、オプションウェポンが50,000点ずつで増えていきます。とりあえずステージ1では5万点以上を狙うといった戦略ですね。オプションウェポンも例えばステージ3で使いたいオプションをステージ2で使っちゃったらステージ3で使えないので、次まで残しておく。そういったことも考えなければならない。
武　オプションエネルギーは、全種類共通ですから前の面でたくさん使うと次の面であまり使えなくなる。ここは我慢しようとか考えながら使わなければならない。オプションを使わないためにわざと装備しないで戦うとか。
浜田　背水の陣ですね（笑）。
武　だから自分なりの戦略性を試される。この敵はスコアが高いから絶対撃墜しなければならないとか。ハードモードだと特に、そのへんのことを考えないとクリアできない。
——それでは、最後に一言。
浜田　敵の動きや背景、すべて見てほしいですね。あと、感動のエンディングをぜひ見てほしい。鳥肌モノですから！
武　トータル的なクオリティーでこれを超えるものはまず出てこないと思うから、MEGA-CDユーザーであることを自慢してほしい。MEGA-CD買っておいて心底よかったと(笑)。多機種のユーザーに見せびらかしてください。

SILPHEED



POINT 5　スコア重視



敵を撃墜すればするほど先々いい思いができる。いかにスコアを上げてエネルギーを貯めるかがポイント。

ところで「シルフィード」のTVCM見た？

先月末からＴＶで流されている「シルフィード」のＣＭを、もう見たかな。ゲームのダイジェスト画面が、２画面同時に表示され、このＣＭのために描き起こした自機のワイヤーフレーム映像もぐりぐり動いて迫力満点。もちろん、某ポリゴンゲームのようなゲーム画面の早回しは、ナシ。ちなみに英語をしゃべっている声優さんは、ソニーのＣＭの「It' a Sony」の声でおなじみの人だ。とにかく15秒のＣＭながら「シルフィード」の魅力を十分に伝えてくれているぞ。

このＣＭが確実に見られる時間帯はセガがスポンサーをしている「クイズ年の差なんて」、「幽☆遊☆白書」、「ＹＡＩＢＡ」などの番組中。これ以外にスポットでも流す予定だ。「シルフィード」を骨まで楽しみたい諸君、必見だぞ！



ゲーム画面のインパクトで勝負しているストレートな作り。全体的にハードな印象。



右上のワイヤーフレームの自機に注目してほしい。このＣＭのために作られたものだ。

※ CM 放映の情報は、当時のものです。現在は放映されておりません。

シルフィード

1軍 シールド回復コマンドほか

まず、オープニングデモ（ゲームアーツのロゴ表示のあとに表示されるもの）が流れている時に1P側のパッドで「右、左、A、右、上、C、B、下、左、B、A、上」と押そう。そうしたらスタートボタンを押してデモを飛ばし、普通にゲームを始める（オプション設定は変えてもいい）。

すると、ゲーム中に2P側パッドのAボタンを1回押すごとに自機のシールドを1つずつ回復させられるぞ。

また、コンティニュー回数の残りが1つになった時に同じやり方で「右、上、A、B、C，左、左、下、C、A」と押し、スタートボタンでデモを飛ばすと、コンティニューを10回に増やすことができる。

（岩手県・中川昌治）

●シールド回復コマンド

右、左、A、右、上、C、B、下、左、B、A、上



シルフィード起動直後のデモでコマンドを入力しておくと、プレイ中に2P側パッドのAボタンを押すだけでシールドが回復する。事実上の無敵だ。

●コンティニューを10回に増加

右、上、A、B、C、左、左、下、C、A



こっちの裏技は「コンティニューに頼ってもいいから、あくまでも実力だけでクリアしたい」という気概のある人におすすめできる。

2軍 マニアモード

最初のオープニングデモが流れているうちに、2P側のパッド（1P側ではないので注意）で、「B、B、A、C、上、左、右、下、C、上、A」と押す。

その後オプション設定に入らず、普通にゲームを始めると、ハードよりも難しいマニアモードでプレイすることができるぞ。

（千葉県・長谷川寿）

●マニアモード（2P側パッドで入力）

B、B、A、C、上、左、右、下、C、上、A



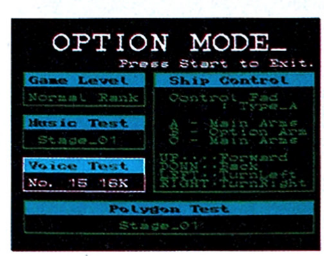
これを入力したあと、オプションに入ってしまうと無効になるので注意しよう。ちなみに、入力が成功していれば、スコアに最初から1点加算されているぞ。

アマ ボイステスト

タイトル画面が表示されている時に、2P側パッドのA、B、Cボタンを押さえながら、1P側のパッドでオプションに入ってみよう。

すると、サウンドテストの部分がボイステストに変わっていて、ゲーム中のサンプリング音声を聞くことができるのだ。

（東京都・マウスィー）



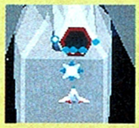
ゲーム中の通信の音声などをすべて聞くことができる。語学力のある人は、ぜひともセリフの内容を調べてみよう。

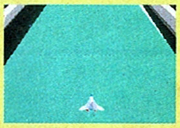
『BEEP! メガドライブ』1993年10月号掲載

シルフィード

遭難1
最後のステージに出てくるグレイゾンシステムが破壊できません。
中央の砲台が弱点なのはわかったのですが、最後の極太レーザーにやられてしまいます。この場面のクリア方法を教えてください。
（宮城県・永井伸明）

救出1
グレイゾンシステムの弱点である中央の砲台は、これまでの駆逐艦などと比較して耐久力がやたらと高い。
それゆえメインウェポンの攻撃だけでは、極太レーザーが発射されるまでに破壊できないだろう（ただし不可能ではない）。
確実にクリアしたいのなら、まずオプションウェポン選択時にAnti-Matter Bombを装備しておこう。
そしてグレイゾンシステムの弱点に接近したら、指も折れよとばかりにオプションウェポンを連射だ。こいつは戦闘が長引くと不利になるので、とにかく速攻でいこう。意外とあっさり破壊できるはずだ。


発射口に接近してオプションウェポンを連射。メインウェポンは途中の戦闘を考えるとワイドビームがいいかも。


極太レーザーが出てしまったらアウト。つまり時間切れだ。こうなる前にカタをつけよう。

ひとくちレビュー
難易度について「簡単」と「難しすぎる」の両方に意見が分かれるこのゲーム。難しくてダメという人は「画面中央付近で接近戦」という、攻略の基本を忘れているんじゃないかな？　後は自機をへたに動かしすぎないことだね。

シルフィード

1単　ステージセレクト

まずゲームを起動した直後のデモが流れているときに、方向ボタンを「下、下、上、上、右、左、右、左、A、B」の順に押したら、スタートボタンを押してデモをとばそう。
するとタイトル画面のメニューにステージセレクトが加わっているのだ（ステージを選択したら、Aボタンで開始）。ただし、このモードは選択したステージしか遊べないぞ。
（愛知県・沢田拓也）

シルフィード

補欠　スーパーマニアモード

ゲームを起動した直後のデモが流れている時に、ボタンを「B、B、A、C、上、左、右、下、C、上、A、B」の順に押したら、普通にゲームをスタートさせよう（この時オプション画面に入ると無効になる）。
すると、異様に難しいスーパーマニアモードでプレイすることができる。
（神奈川県・水野邦男・16歳）


コマンド入力が成功していた場合は、スコアにははじめから2ポイント加算されているぞ。でも、オプションウェポンが使えないのは厳しいよなあ。

『BEEP! メガドライブ』1993年11,12月号掲載